RA011

すーぱーでふぉるめ・スナッチャー

SD SNATCHER™

© KONAMI 1990

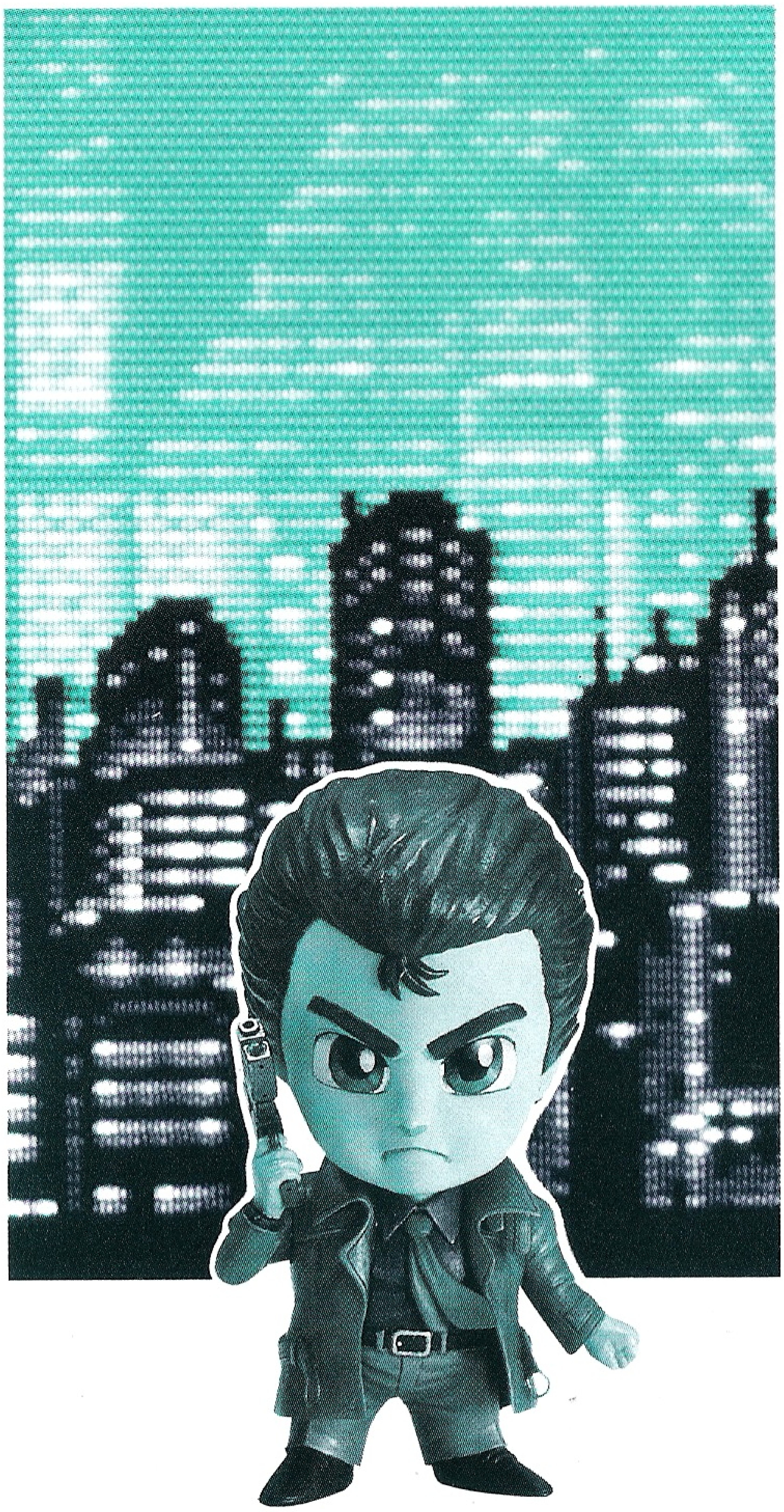
USER'S MANUAL
(ユーザーズ マニュアル)

2DD 3.5FLOPPY DISK × 3枚組

SOUND CARTRIDGE付き

RAM64K
VRAM128KB以上

MSX2
MSX2+



取扱説明書

すーぱーでふぉるめ・スナッチャー

SD SNATCHER™

© KONAMI 1990

このたびは、「SD-SNATCHER」をお買い求めいただき誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただき正しい使用方法でお楽しみください。

> この物語はフィクションであり、登場する団体名、会社名、人名等、実在のものとは一切関係ありません。

もくじ

- ●使用上の注意及びお願い…………P 2
- ●起動方法…………P 3
- ●遊び方…………P 3
- ●操作方法…………P 4
- ●MAP移動モード…………P 5
- ●バトルモード…………P 7
- ●武器の入手と装備について…………P 8
- ●アペンディクスゲーム…………P10
- ●セーブとロードについて…………P11

《SD-SNATCHER設定資料集》

- ■プロローグ…………P12
- ■登場人物…………P13
- ■JUNKER
  - ●JUNKER本部内の設備…………P17
  - ●JUNKERの指揮系図…………P19
  - ●JUNKER5ヶ条…………P20
  - ●バウンティーハンター制度……P20
  - ●ランナーの装備…………P21
  - ●JUNKERの武器…………P23
- ■SNATCHER
  - ●スナッチャーとは?…………P27
  - ●スナッチャーのクリーチャー…P28
- ■NEO・KOBE・CITY
  - ●ネオ・コウベ・シティ…………P31
  - ●ネオ・コウベのエネルギー形態 P34

《バトルテクニック》

- ■基本的なバトルテクニック…………P35
- ■応用編 I…………P36
- ■応用編 II…………P37

使用上の注意及びお願い

- この商品はVRAM128KB以上のMSX2及びMSX2＋規格パーソナルコンピュータに共通してご使用いただけます。
- 精密機器ですから絶対に分解しないでください。
- サンヨーMPC-1、MPC-25FD、日立MB-H3等はPSGとSCCの音のバランスが悪くなる時がありますが、ゲームの進行には影響ありません。
- 本体にハードポーズ及びスピードコントロール機能が付いている場合、これを使用すると画面がくずれることがありますので使用しないでください。
- ご使用になるパソコンとTVモニターの組合せにより、音のバランスが悪くなることがありますがカートリッジの故障ではありません。お手数ですがTVモニターの音量を調節してご使用ください。
- 長時間にわたりゲームをする時は、1時間ごとに10分〜20分の休憩をしましょう。

■ディスクについて

1. ディスクのアクセス中(IN USEのランプが点灯している時)は、絶対にディスクを取り出さないようにしてください。
2. 「SD-SNATCHER」のディスクにFORMATをかけたり、勝手にプログラムなどをセーブしないでください。
3. 3.5 inchディスクのシャッターを開けて、中の磁性面にさわったり、磁気のある場所に近づけたりしないでください。
4. ディスクを水につけたり、ほこりや湿気の多い所に置かないでください。

■パッケージ内容

「SD-SNATCHER」のパッケージには下記のものが入っています。

1. シナリオディスク３枚(3.5inch/2DD)
2. SD-SNATCHER専用サウンドカートリッジ１個
3. ユーザーズマニュアル(本書)１冊
4. ユーザーディスク用ラベル１枚

起動方法
遊び方
操作方法

起動方法

お手持ちのハード（MSX2又はMSX2+）のスロットに「SD-SNATCHER」専用サウンドカートリッジを差し込み、シナリオディスクNo.1をディスクドライブAにセットして電源を入れてください。自動的にゲームが起動します。

注意▶
- ディスクドライブに関しての使用上の注意、接続方法は、ハードマニュアルをご覧ください。
- ディスクの入れ換えは画面に指示が出るまで行わないでください。ディスク内のデータをこわす恐れがあります。
- カートリッジを抜き差しする時は必ず電源を切ってください。

> このゲームは1人プレイ専用です。
> ユーザーディスクとして、FORMATされたブランクディスクが1枚必要です。
> セーブ用ディスク(3.5inch)は市販されているものを使用してください。

遊び方

タイトル又はデモ表示中に SPACE キー（又はトリガーA）を押すと「最初から始める」か「ロードして始める」をセレクトする画面に移ります。

- 「最初から始める」時には、ゲーム中のプレイヤーの名前を登録しなければなりません。名前は6文字まで入力できます。

▶カーソルキー（⬆⬇⬅➡）……………………文字選択
▶ SPACE キー（又はトリガーA）…………文字決定
▶ GRAPH キー（又はトリガーB）…………文字削除

尚、名前を入れずにENDを選んだ場合、プレイヤーの名前はギリアンになります。

▲名前入力画面

▶入力し終わったらENDにあわせて［SPACE］キー(又はトリガーA)を押してください。プロローグデモが始まり、ゲームスタートです。

●「ロードして始める」を選ぶと、ロード画面に変わります。
ロードしたいプレイヤーナンバー0～9を⬆⬇で選び、［SPACE］キー(又はトリガーA）を押すと、前回セーブした所からゲームが始まります。

操作方法

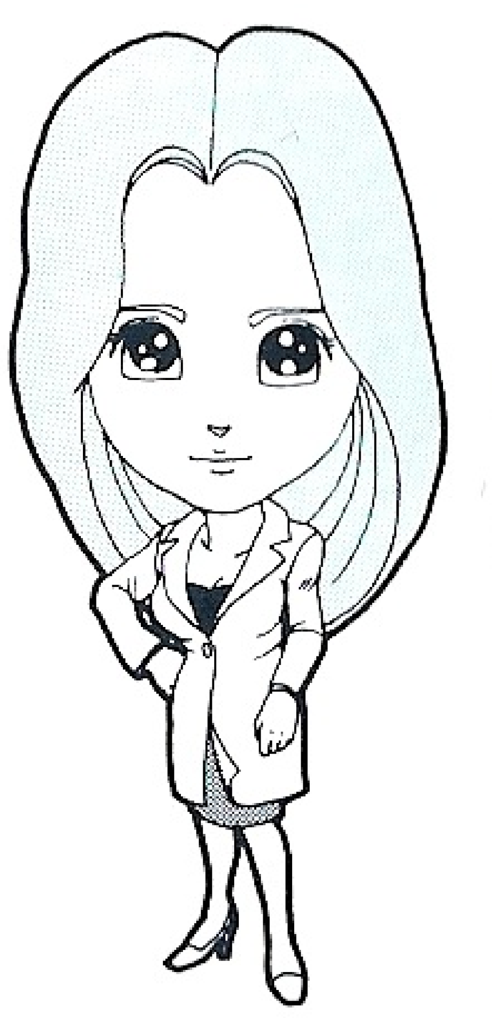
この「SD-SNATCHER」はキーボード、ジョイスティックのどちらでも使用できます。ゲームは大きく分けて2種類のモードがあります。

▶MAP移動モード……MAP内を移動し、捜査を行います。
▶バトルモード…………敵との戦いを行うモードです。

尚、各モードでの操作対応は下の表の通りです。

	キーボード	ジョイスティック	動　作
MAP移動モード	⬅ ⬆ ⬇ ➡	レバー上下左右	●プレイヤーの移動(4方向) ●カーソルの移動
	［SPACE］キー	トリガーA	●決定 ●会話送り
	［GRAPH］キー	トリガーB	●キャンセル ●会話早送り
バトルモード	⬅ ⬆ ⬇ ➡	レバー上下左右	●ターゲットの移動 ●カーソルの移動
	［SPACE］キー	トリガーA	●決定 ●表示送り
	［GRAPH］キー	トリガーB	●キャンセル
特殊キー	［F・1］キー	—	●ゲームの一時停止
	［F・2］キー	—	●ゲームのセーブ
	［F・3］キー	—	●ゲームのロード

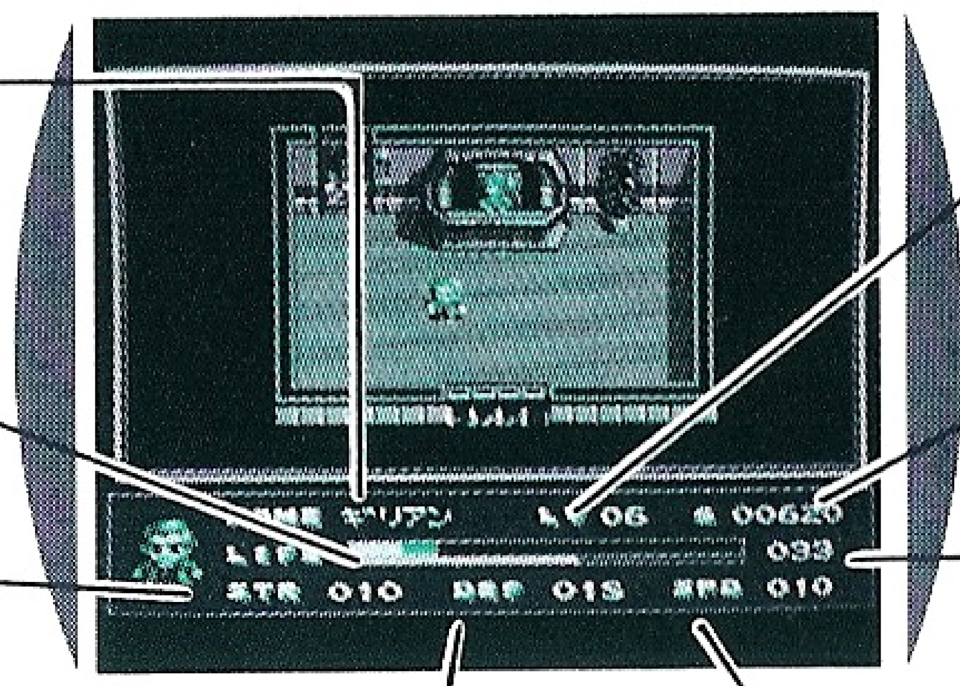
MAP移動モード



MAP移動モード

プレイヤーは、このMAP移動モードで人と話をしたり、捜査したりします。

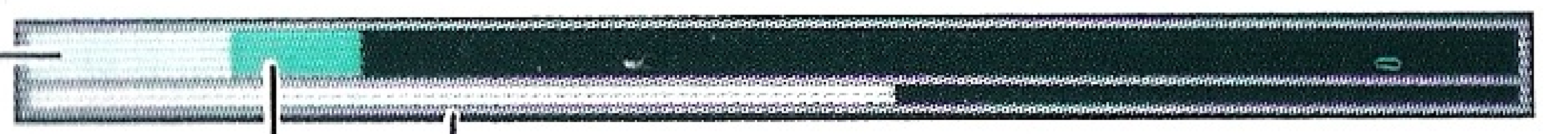
▼プレイヤー移動中



プレイヤー名
ライフメーター
STRENGTH(功撃力)
レベル
持ち金
残りのライフ数
DEFENCE(防御力)
SPEED(機敏さ)

▶移動中は画面下にプレイヤーのコンディションが表示されます。

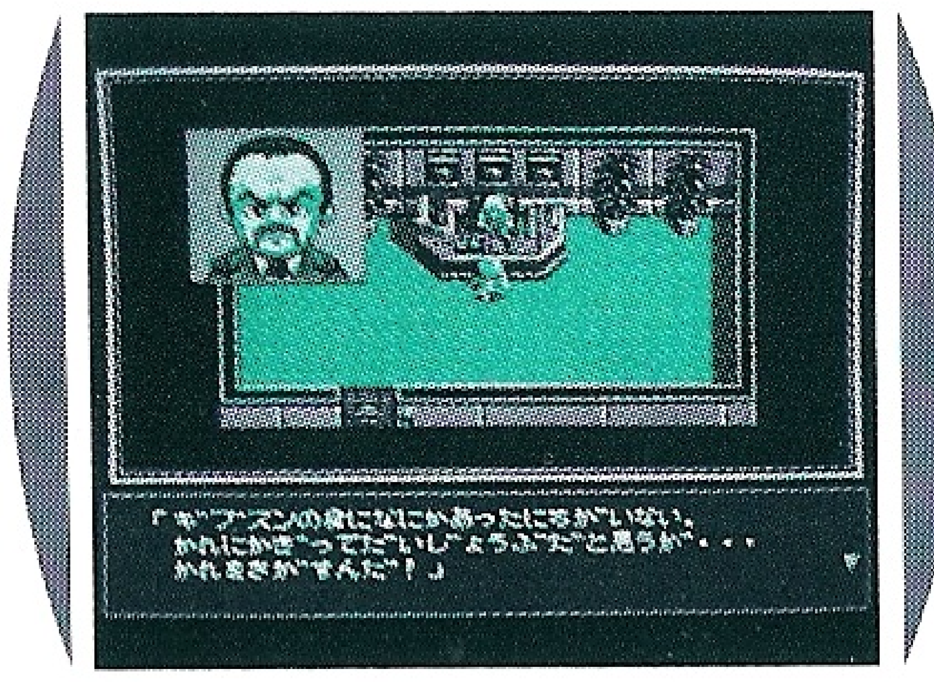
ライフメーターの説明



残りのライフ
ダメージ
経験値(このゲージが右端まできくると、次のRANKへレベルアップします。)

プレイヤーをMAP移動モードで会話したい人物の前面に移動させると、その人物と会話ができます。
会話の最後に▽マークがある場合、会話の続きがあります。
SPACE キー(又はトリガーA)を押すと、次の会話に進みます。

▼会話画面



MAP移動モード中 SPACE キー(又はトリガーA)を押すとウインドウが開きます。

1.
2.

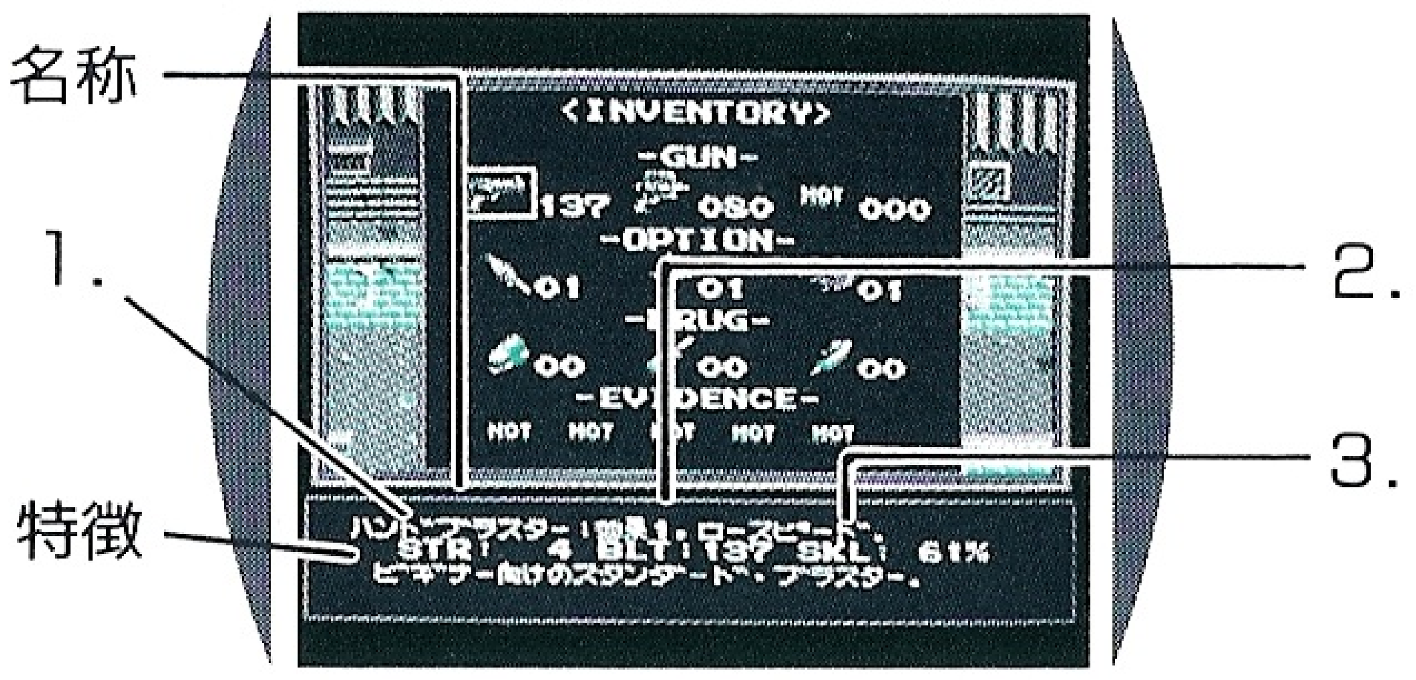
1.INVENTORY	持ち物を確認したり、使用したい場合に選択します。
2.STATUS	プレイヤーの状態を確認したい場合に選択します。

●INVENTORYをセレクトすると、プレイヤーの現在の持ち物が表示されカーソルを合わせると、それぞれの特徴が詳しく表示されます。

▶ジャンカーズハイなどは [SPACE] キー(又はトリガーA)を押すと使用できます。

▶MAP移動モードへは [GRAPH] キー(又はトリガーB)で、もどります。

▼INVENTORY画面

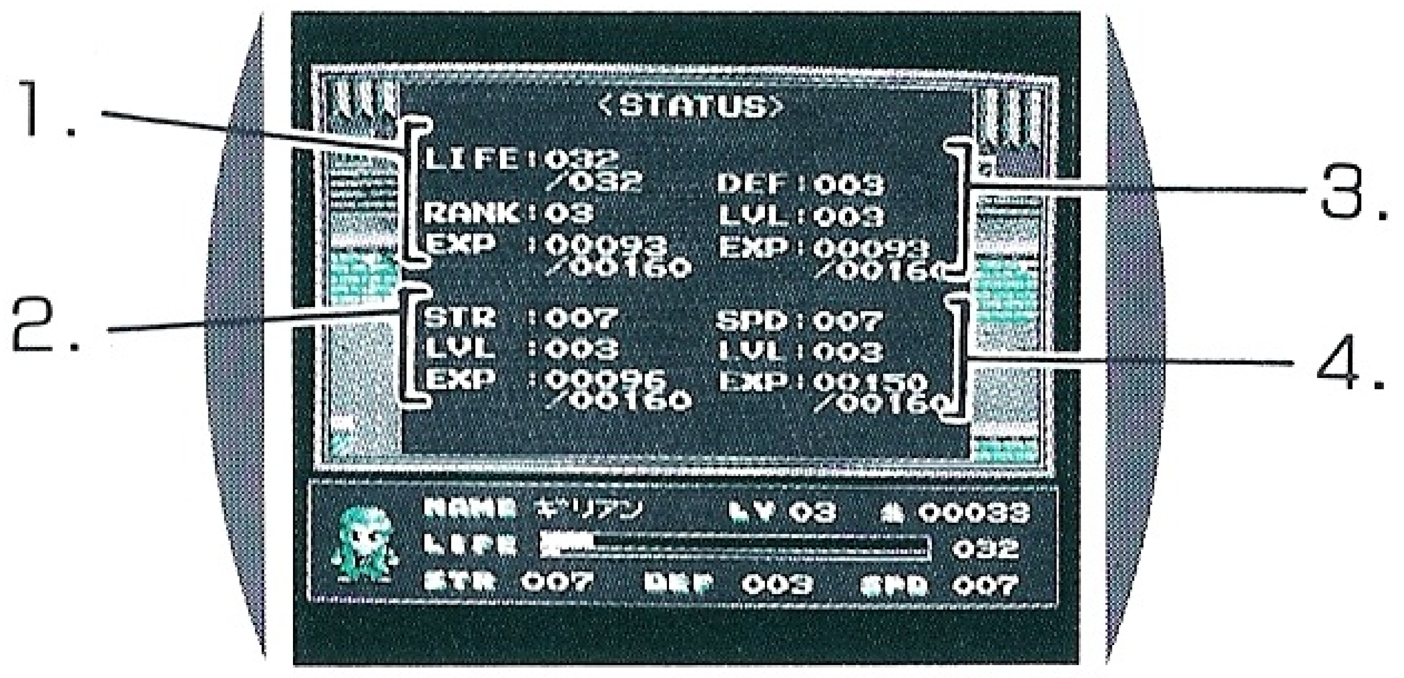


1. STR(STRENGTH)	銃の攻撃力。
2. BLT(BULLET)	現在の弾数。
3. SKL(SKILL)	熟練度……使用するほど上がり、これが高いと攻撃力が増す。

●STATUS画面では、プレイヤーの状態が詳しく表示されます。

▶MAP移動モードへは [GRAPH] キー(又はトリガーB)で、もどります。

▼STATUS画面



1. LIFE	プレイヤーの体力。上の数字は現在のLIFE、下は最大値です。RANKは、プレイヤーのレベル。EXPは経験値で、上は現在の経験値、下は、次のRANKアップまでの経験値。
2. STR(STRENGTH)	プレイヤーの攻撃力。LVLは攻撃力のレベル。EXPは攻撃力の経験値。
3. DEF(DEFENSE)	プレイヤーの防御力。LVLは防御力のレベル。EXPは防御力の経験値。
4. SPD(SPEED)	プレイヤーの機敏さ。LVLは機敏さのレベル。EXPは機敏さの経験値。

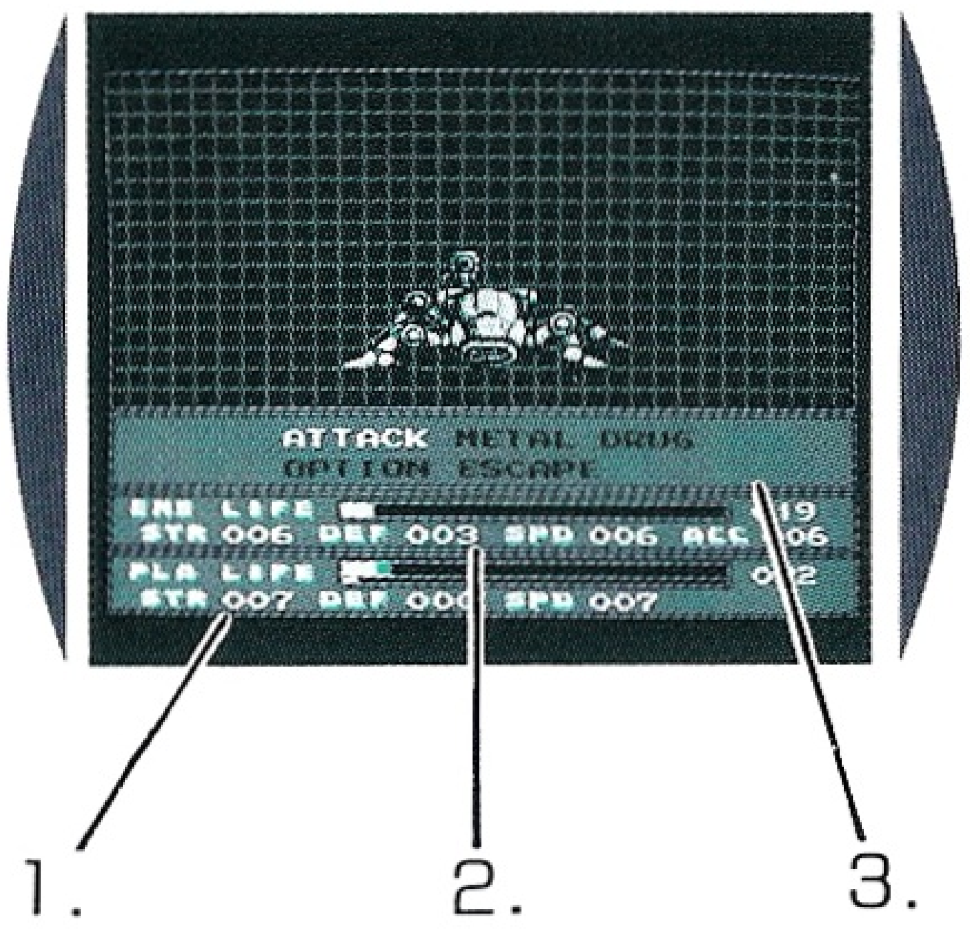
「体力」「攻撃力」「防御力」「機敏さ」はそれぞれが独立しており、経験値を獲得するとレベルが上がります。

バトルモード
武器の入手と装備について

バトルモード

プレイヤーが敵と接触すると、バトルモード画面になります。

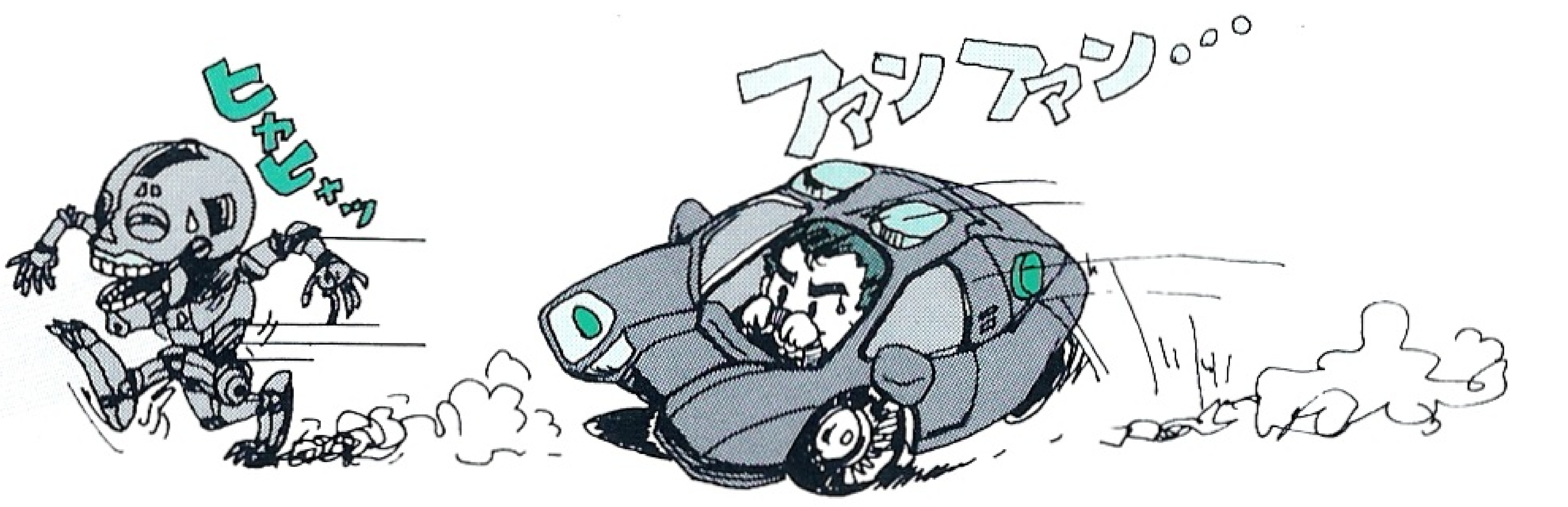
▼バトルモード画面



1. プレイヤーのコンディション。
2. 敵のコンディション。(2匹出現している時はターゲットを向けられている方を表示します。) 敵のSTATUSはプレイヤーと同様ですが、ACC(正確さ)のパラメーターが付加されます。
3. コマンド・会話。
   - ▶ ATTACK ◀銃による攻撃。最初に使用する銃を決めると、次のターンでもそれを使用します。変更したい時は、GRAPH キー(又はトリガーB)でコマンド画面に戻ります。
   - ▶ OPTION ◀特別兵器による攻撃。
   - ▶ DRAG ◀薬品の使用。体力回復などを行う。
   - ▶ ESCAPE ◀逃げる。
   - ▶ METAL ◀プチメタルによる自動攻撃。途中で中止したい時は銃の選択時に、GRAPH キー(又はトリガーB)を押すとコマンド画面に戻ります。

- 敵への攻撃が終わると敵の受けたダメージが表示されます。
- 敵を倒すとその倒し方により、各EXPががアップします。

(詳しい戦闘方法に関しては、P35をご覧ください。)

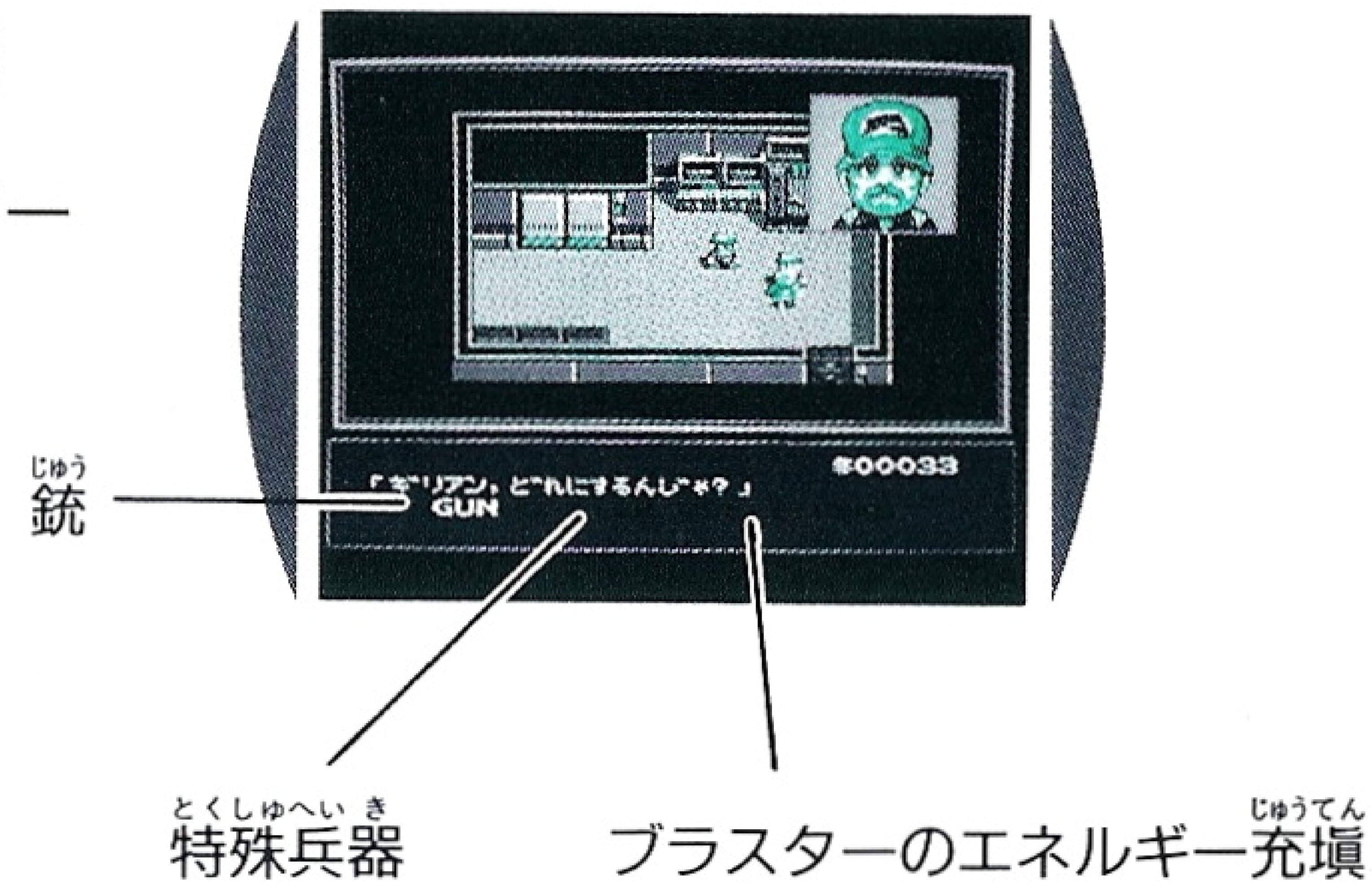


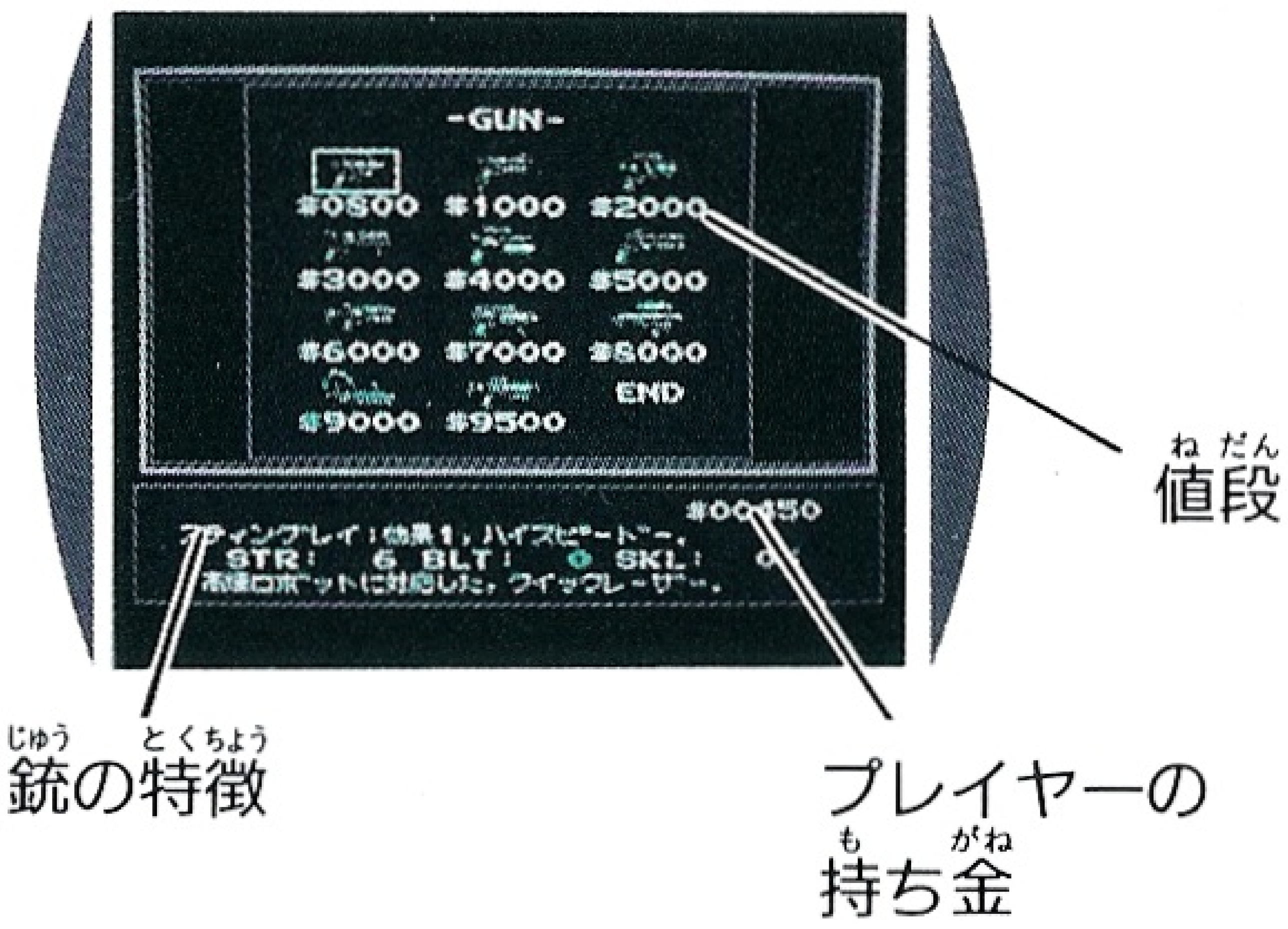
武器の入手と装備について

- プレイヤーの武器、兵器は、JUNKER本部内のメカニックルーム、クリニックルームとネオ・コウベシティにある闇の店JOY-DIVISIONで買うことができます。

- メカニックルーム、「ハリー」からの武器入手

銃・特殊兵器の入手、ブラスターのエネルギー充塡が行えます。





- クリニックルーム、「ロビン」からの入手

ここでは以下の薬品類を処方しています。

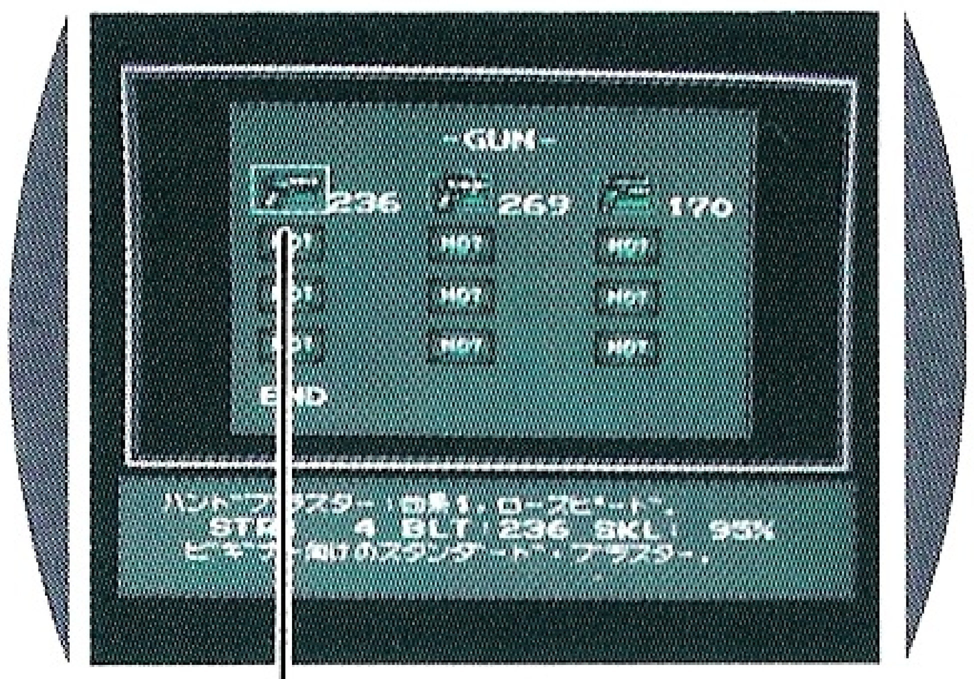
▶体力回復剤(ジャンカーズ・ハイ)
▶毒の中和剤(ニュートライザー)
▶刺激剤(ジャイロ)

- 闇の店JOY-DIVISIONでの入手

ここでは、ブラスターのエネルギー充塡や体力回復、ドラッグ(薬品類)の購入の他、様々なものを売っています。JOY-DIVISIONは、シティのいたるところにチェーン店があります。

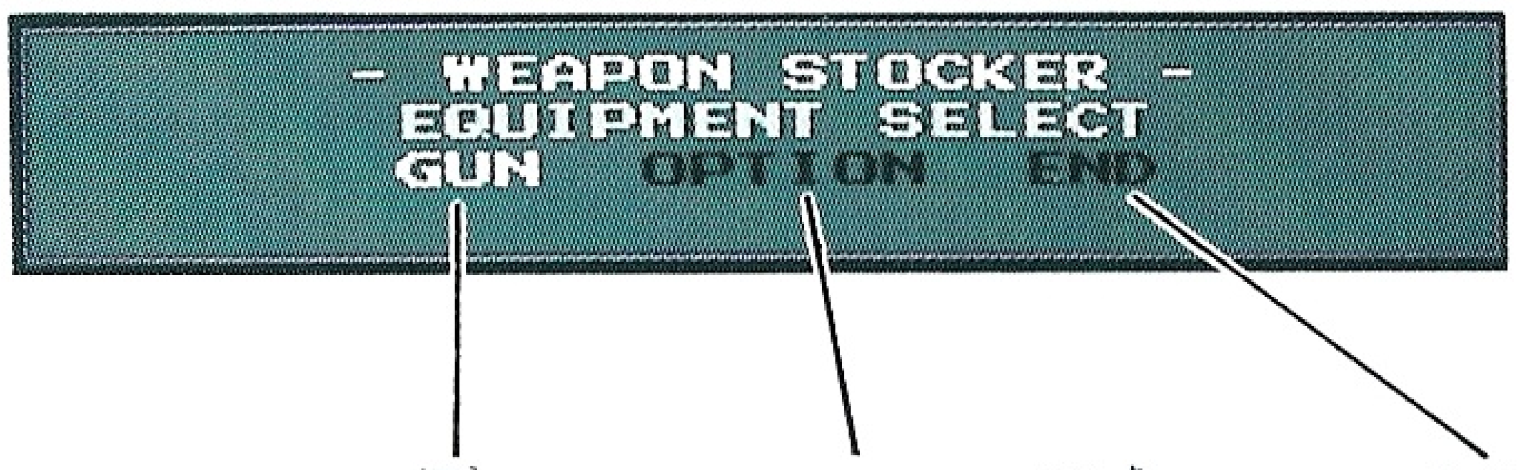
武器の入手と装備について
アペンディクスゲーム

▼武器庫画面



カーソル

捜査に出る前に、JUNKER本部内メカニックルームにある武器庫で装備を整えることができます。
武器庫前に立つと扉が開き、画面下に下記の表示が出るので、見たい所にカーソルを合わせます。



銃　オプション兵器　END

プレイヤーの持てる武器数は限られています。

▶銃 ―――――――― 3丁以内
▶特殊兵器 ―――――― 3種以内

● 装備したい時は、カーソルを合わせて SPACE キー(又はトリガーA)を押してください。
● 装備をはずしたい時は、はずしたい武器にカーソルを合わせて SPACE キー（又はトリガーA）を押してください。

※装備している武器は赤く点滅し、表示されています。

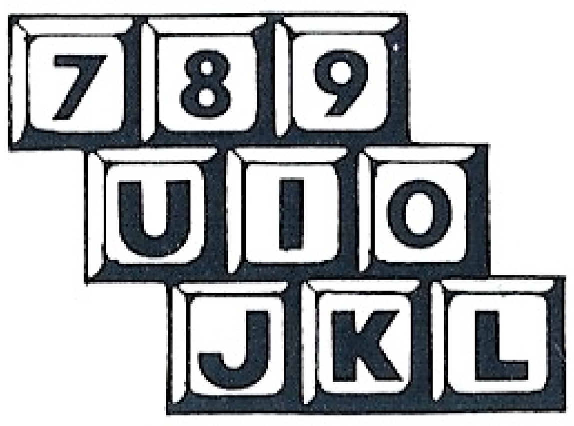
武器庫を出る時は、ENDに合わせて SPACE キー(又はトリガーA)を押すか GRAPH キー(又はトリガーB)を押してください。

アペンディクスゲーム

このゲームには、２種類のアペンディクスゲームが含まれています。
これらのゲームは、シナリオに関わってくることもあり、一定の条件を満たさないと先へ進めません。

▶スナッチャーたたき

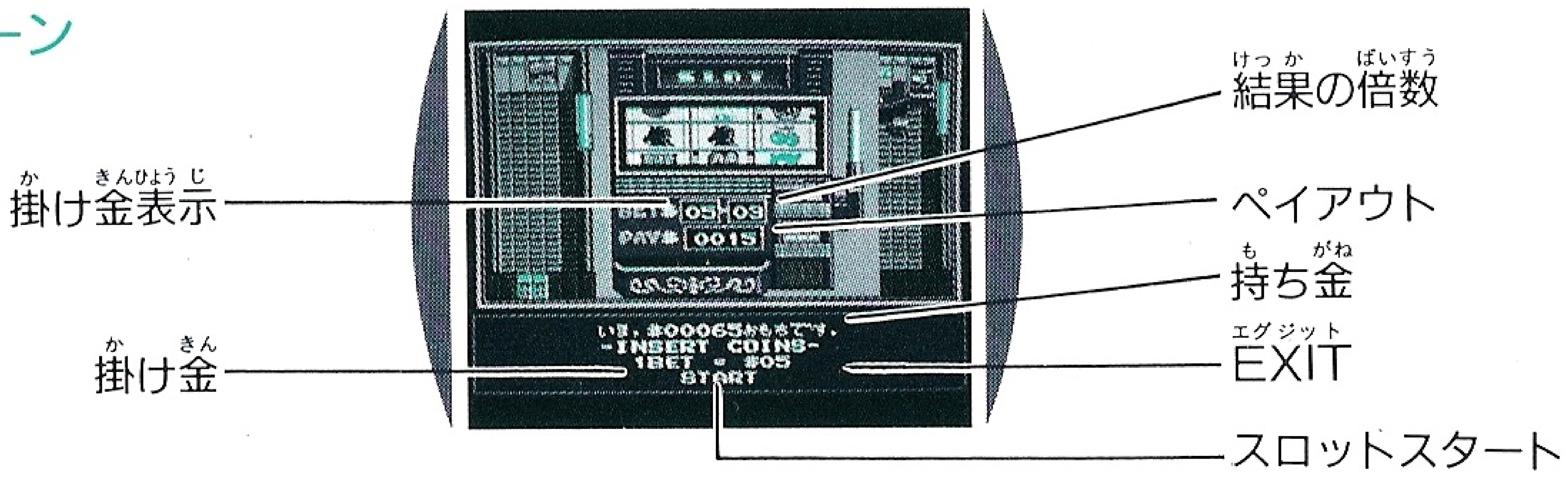
〈テンキー〉



〈キーボード〉

「スナッチャーたたき」は、ゲームの性質上他とは異なった操作になっています。
キーボードのテンキー、もしくはキーボードが９つのスナッチャーホールと同じ位置に対応しています。
ホールからスナッチャーか、人間が顔を出すので、スナッチャーだけを素早く、テンキーかキーボードでたたきます。
スナッチャー１匹100ポイント、間違って人間をたたくとマイナス100ポイントです。

▶スロットマシーン



「スロットマシーン」は、BETを SPACE キー（又はトリガーA）で選択するごとに、掛け金（＄５単位）が加算されます。
STARTを選んで SPACE キー（又はトリガーA）を押すと回り始めます。
スロットは自動的に止まります。
マークの並び方によって掛け金の倍率が決まります。

セーブとロードについて

セーブとロードについて

ゲームを始める前に 必ず、市販されている3.5inchディスク1枚を、2DD形式でFORMATし、ユーザーディスクとして用意してください。(詳しい FORMAT の仕方はハードマニュアルをご覧ください。)
1枚のディスクで10人分のゲームデータが登録できます。
なお、他のゲームのセーブディスクとの併用はできません。

▶セーブ

▶セーブをしたい時は、キーボードの [F・2] キーを押してください。セーブ画面に変わります。(ただしバトルモード中はセーブできません。)
▶カーソルキー(⇧⇩)でセーブしたい番号を選び、[SPACE] キー（又はトリガーA）を押すとセーブされます。

▶ロード

▶ゲーム中ロードしたい時は、キーボードの [F・3] キーを押してください。ロード画面に変わります。(ただしバトルモード中はロードできません。)
▶セーブしているプレイヤー0〜9をカーソルキー(⇧⇩)で選びます。
▶[SPACE] キー（又はトリガーA）を押すと、前回セーブした所からゲームが始まります。

プロローグ

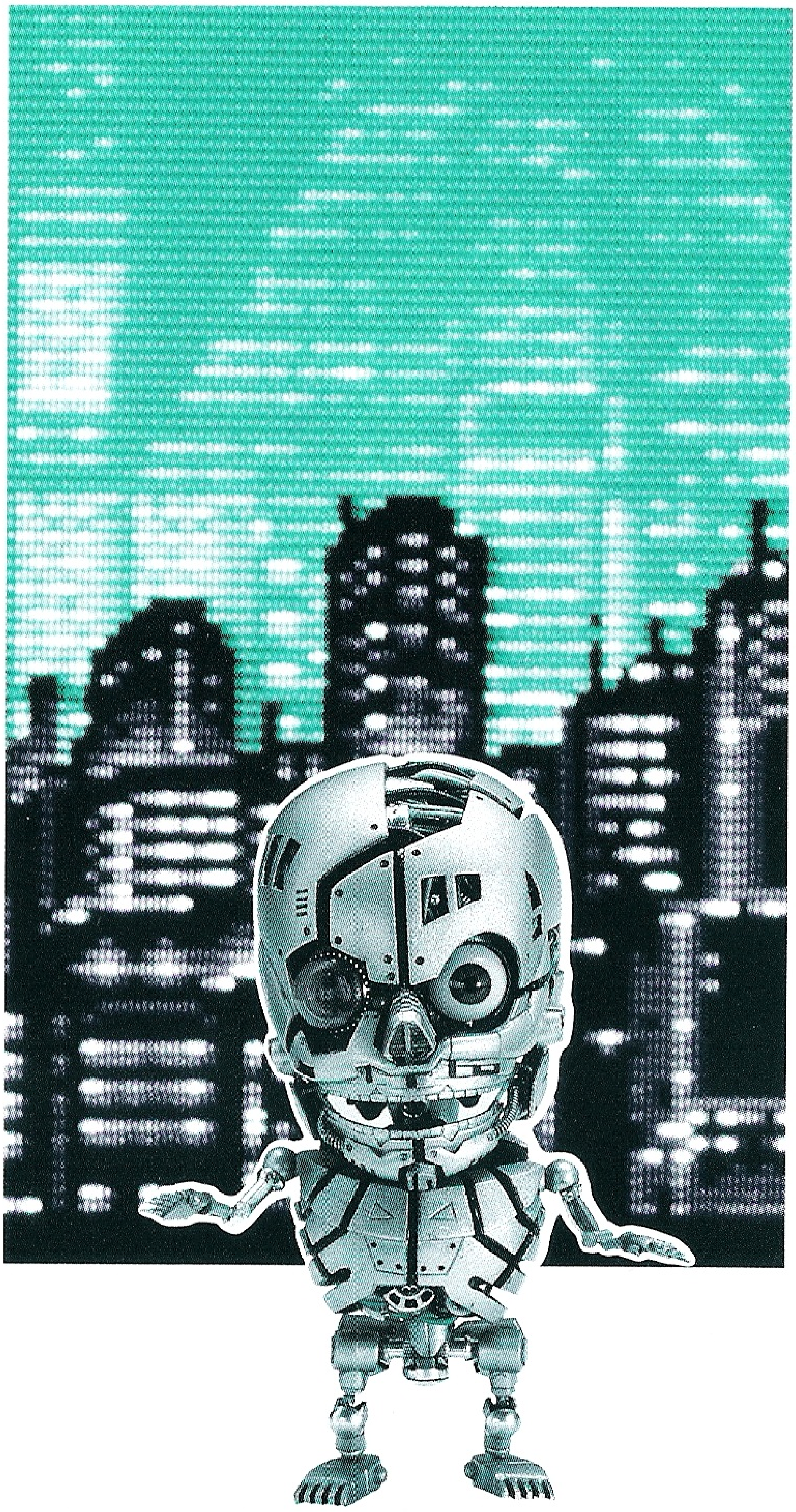
◆1991年6月6日　モスクワ
チェルノートン研究所において、バイオ・ハザード（大惨事）発生。開発中の細菌兵器『ルシファーα』が大気中に漏れ、一気に東欧、ユーラシア大陸の80%が壊滅。この時、世界の約半数が死滅した。のちに言われる『大魔王の降臨』である。
──そして50年後。
2039年12月22日　航空機事故の遺体内から、未知のバイオロイド発見……、再び人類の新たなる危機がその幕を開けた……。

◆退廃の街、ネオ・コウベ・シティ。
多数のメタル・クリーチャーを操り進攻し、次々と人を殺害していく謎のバイオロイド、……スナッチャー。
彼らの出現は、人々を恐怖の底へと落としていった。

◆しかし、極限の恐怖は、対スナッチャー用特殊警察班を生み出した。
危険を買う訓練された非情の男たち。
『Judgement Uninfected Naked Kind & Excute Ranger』
人々は彼等をJUNKER(ジャンカー：屑鉄処理人）と呼んだ。

◆今、ひとりの男がJUNKERに配属されようとしている。
失われた記憶にうっすらと浮かぶ『影』にひきずられるようにして、最前線で闘おうとしている男、ギリアン・シード。

果してスナッチャーとは何者なのだろうか?ギリアン・シードの記憶に隠されたものとは?……スリルとサスペンスに満ちた捜査が今、始まろうとしている!

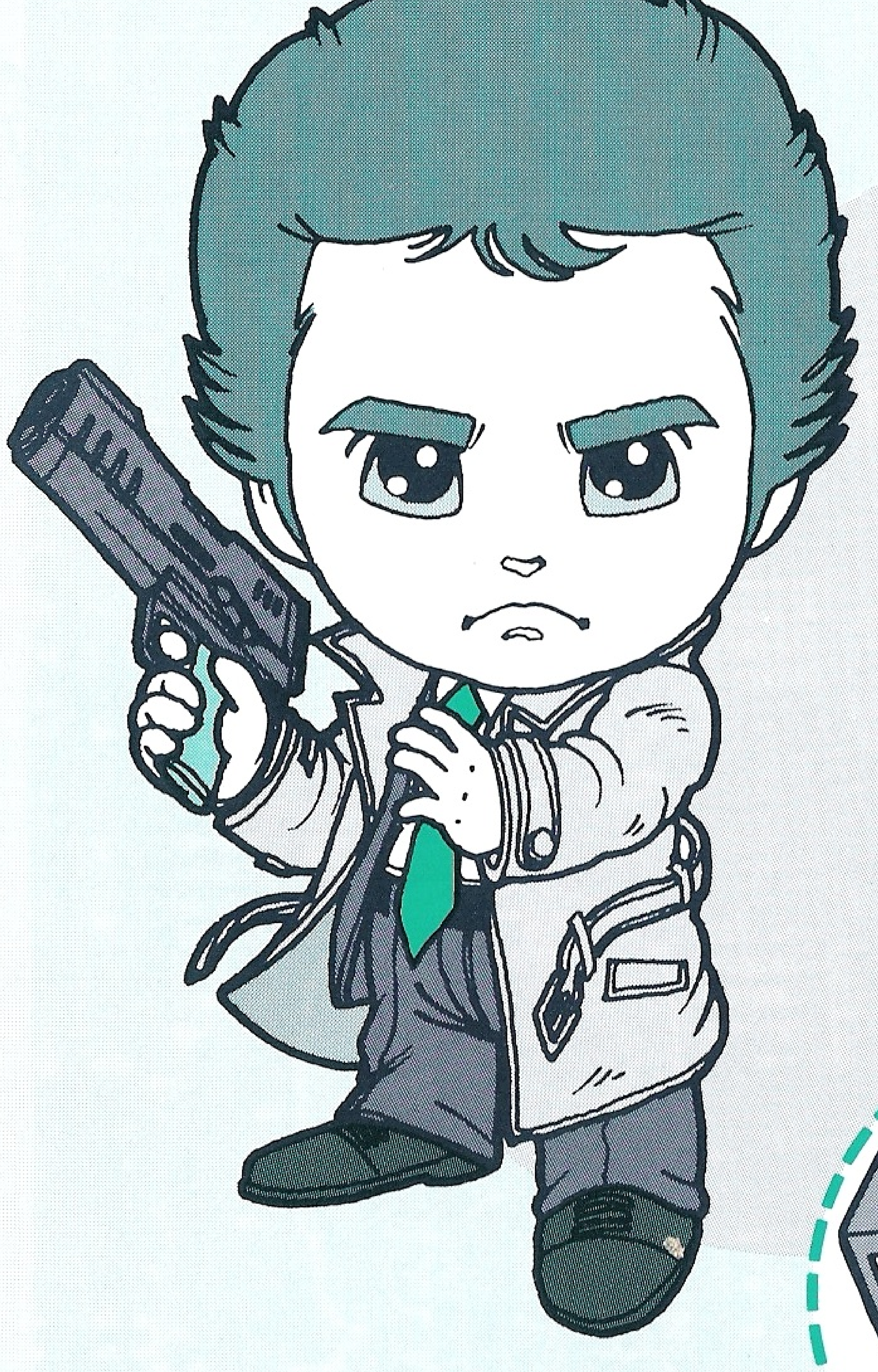


設定資料集

すーぱーでふぉるめ・スナッチャー

SD SNATCHER™

© KONAMI 1990

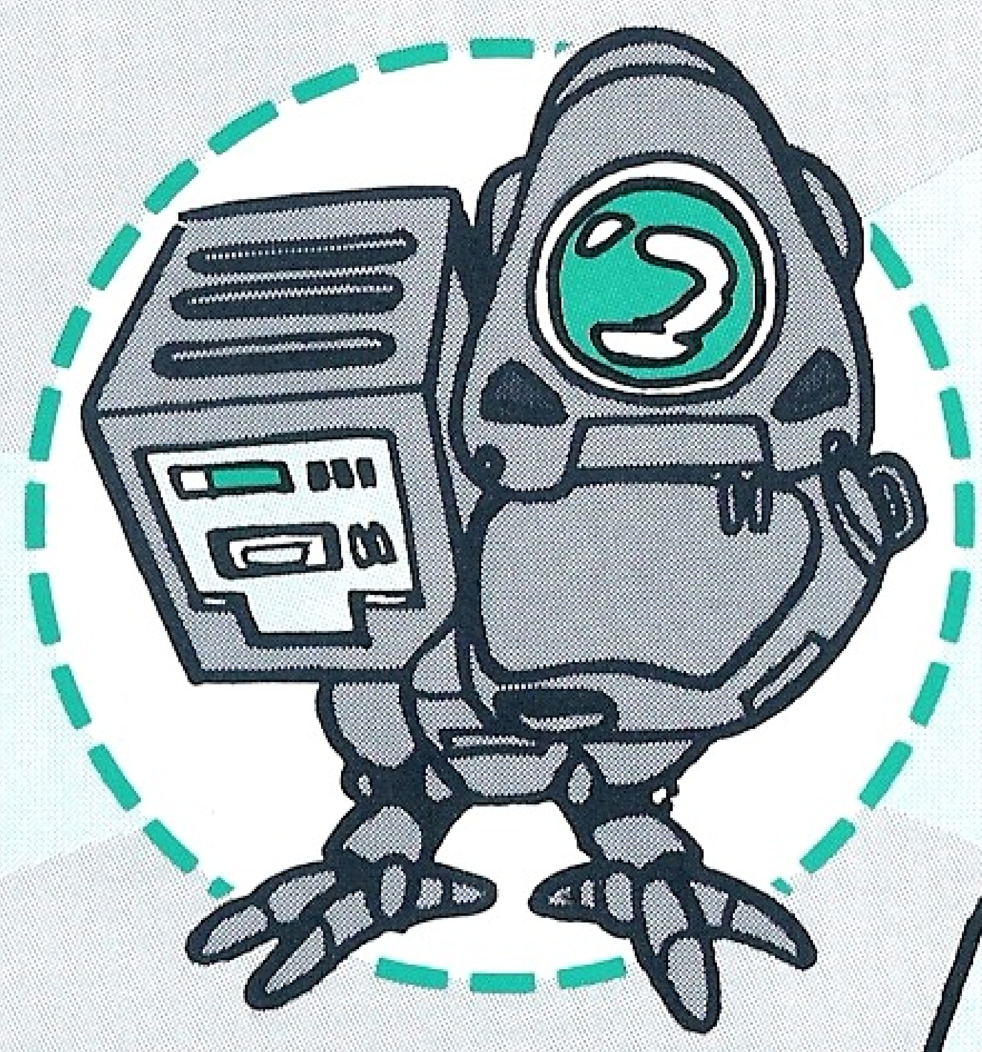


ギリアン・シード

〈主人公〉(推定年齢31歳)

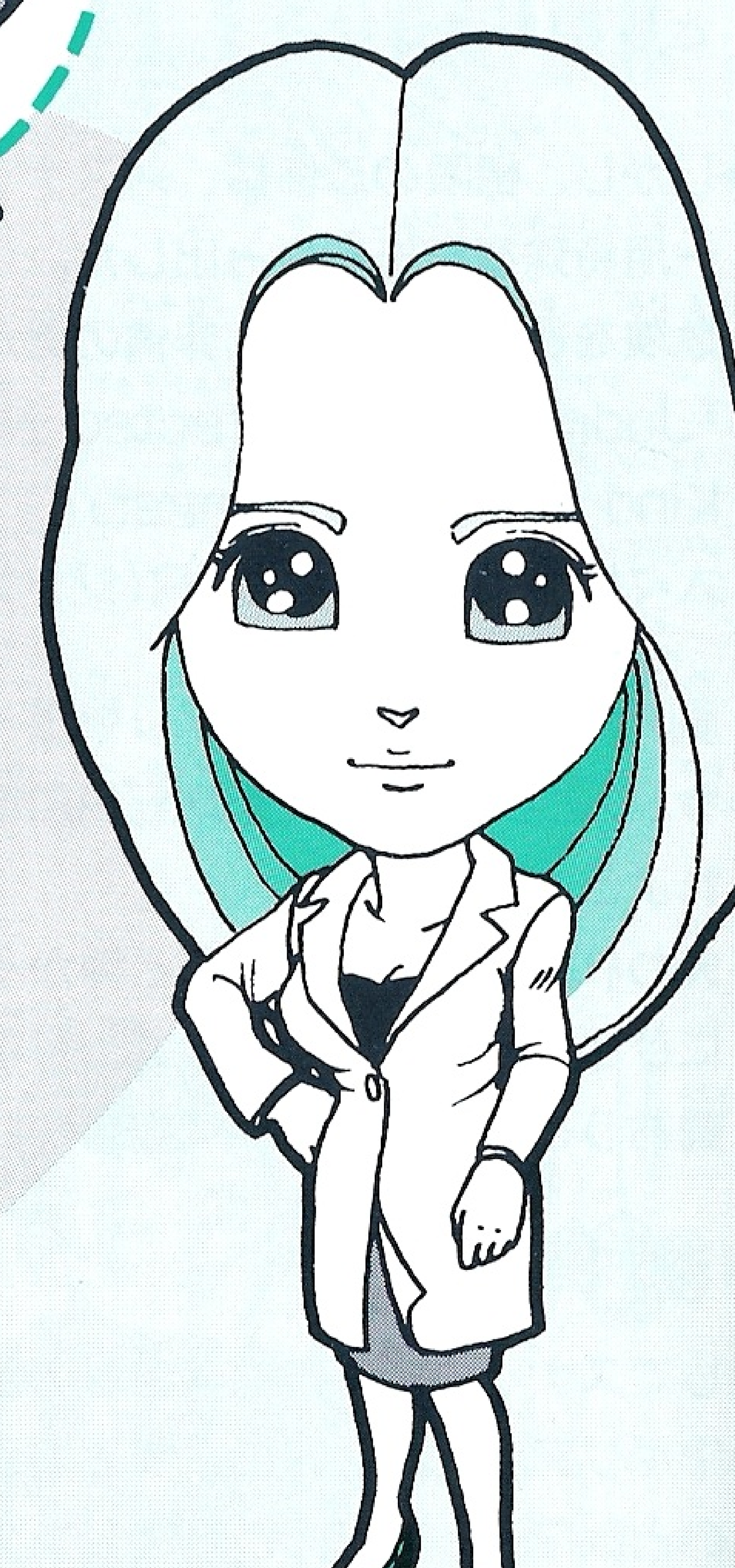
2039年6月、シベリアでコールドスリープ中をジェミーと共に保護される。以来記憶喪失。身に付けていた所持品から、氏名、ジェミーとの関係が判明したが、本人の記憶はまったく回復していない。

軍での特殊訓練を受けたのち、JUNKERのランナーとしてネオ・コウベに配属される。



ナビゲーター

▶ **プチ・メタル**



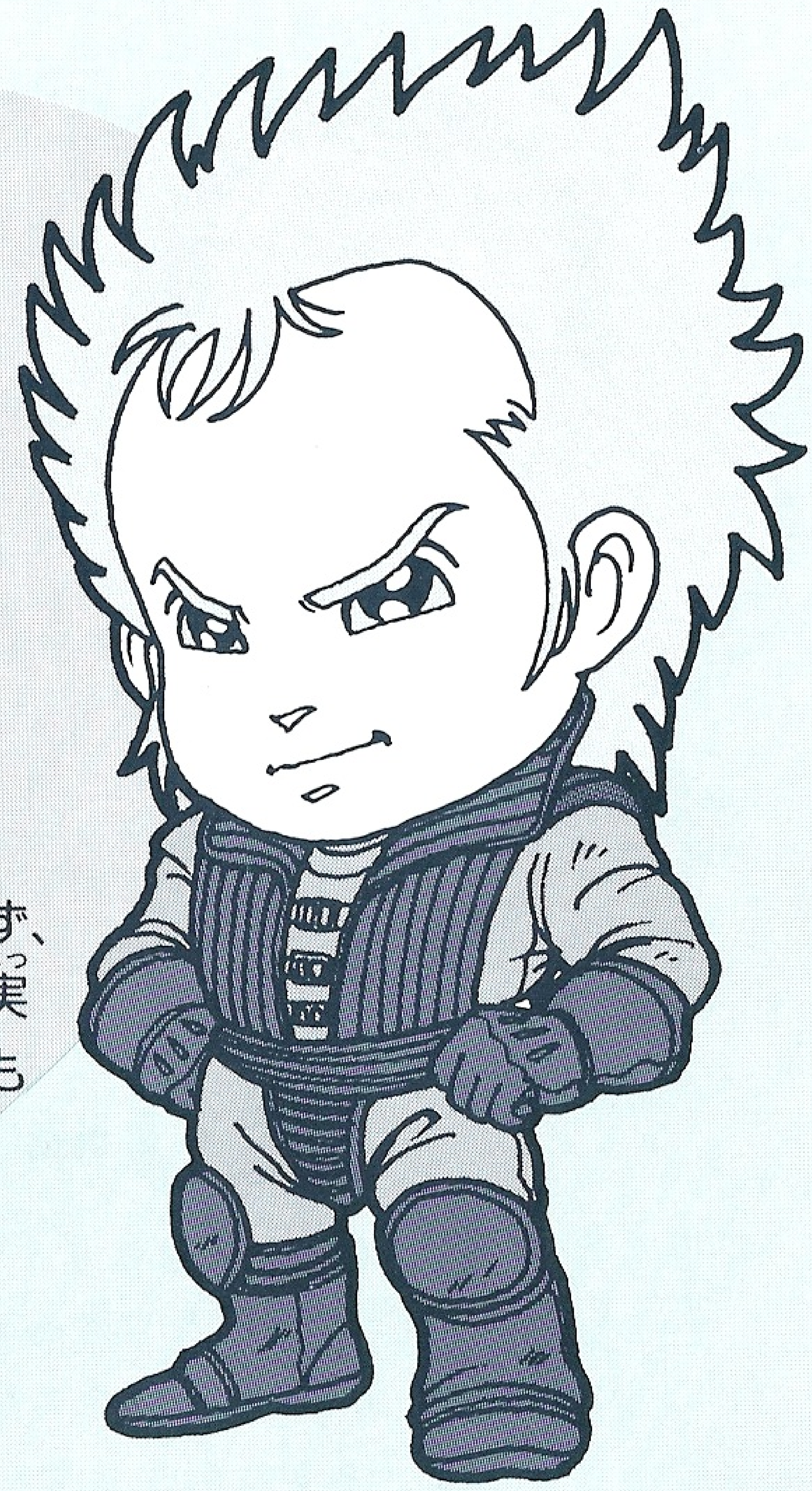
ジェミー・シード

(推定年齢29歳)

ギリアンの妻。ギリアンと同じく記憶喪失。記憶のもどらぬまま、ギリアンと暮らしていたがうまく行かず、2年前より別居状態。

「ネオ・コウベ薬科研究所」に勤める。

ギリアンのJUNKER配属を知り、本人の強い希望によって、クリニック・ロボット「ロビン」のメンテナンスのため、JUNKERに出向している。



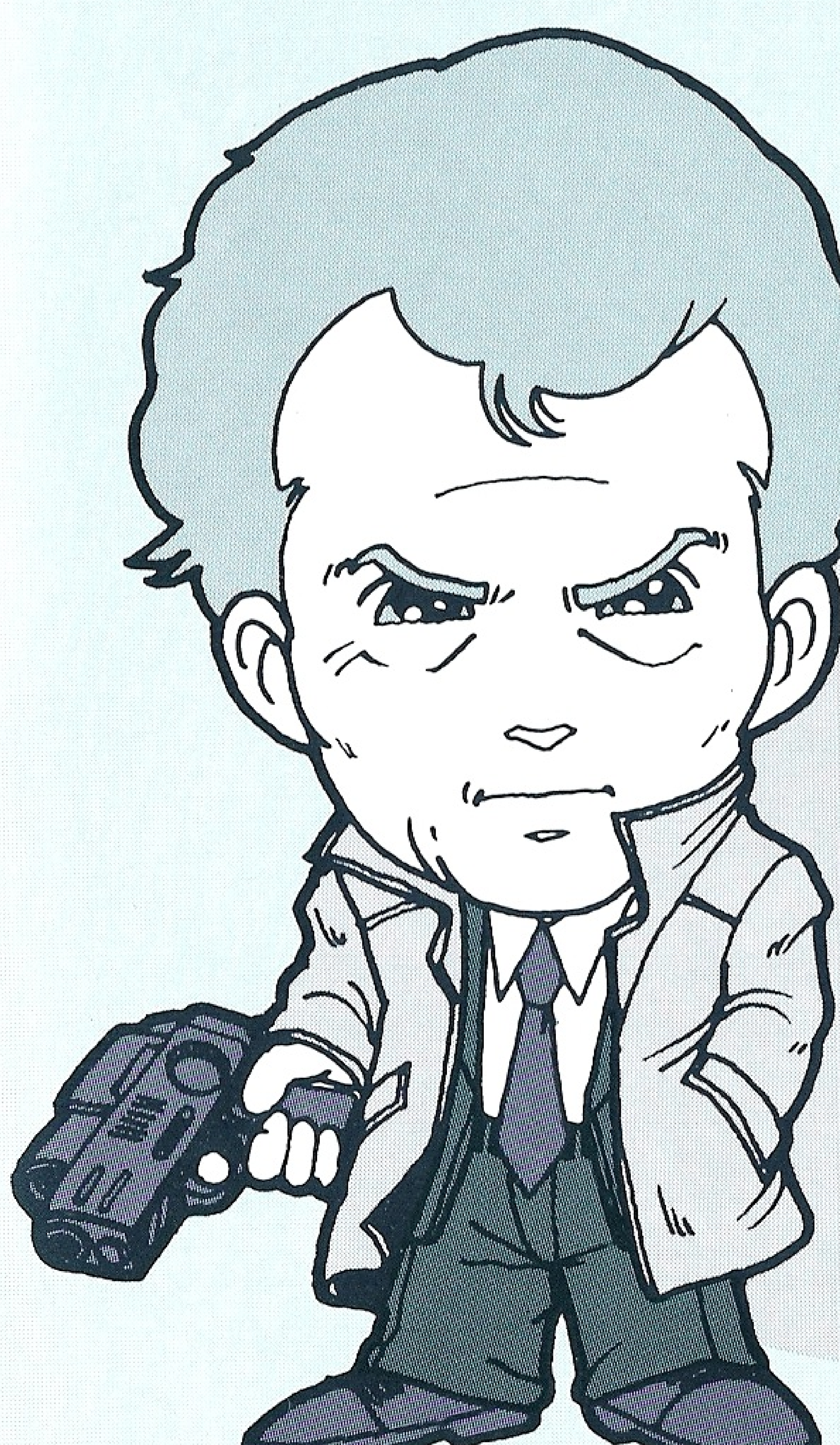
ランダム・ハジル

(年齢不詳)

謎の「バウンティー・ハンター(賞金稼ぎ)」。ハンターとして登録されているにも関わらず、住所その他いっさいが不明。しかし、その実力は高く、これまでにスナッチャーを３体も処理している凄腕である。

ジャン・ジャック・ギブスン

(年齢55歳)



30年間「サイエンス・コップ」として働いていたが、2040年のバイオロイド・パニックの時に、妻のアリス・ギブスンを殺されてJUNKERに転職。
デカの経験と知識を持ち、スナッチャーを憎む心は誰よりも強い。精力的な捜査を行うベテラン刑事。アンティーク趣味で無口、現在は娘のカトリーヌと２人で暮している。

ナビゲーター
▶リトル・ジョン

ベンソン・カニンガム

(年齢46歳)
JUNKER本部の局長。スナッチャー対策本部部長。対スナッチャー特殊班班長を経て、JUNKER局長に任命される。冷静な判断、緻密な戦略でJUNKERを引っぱる。

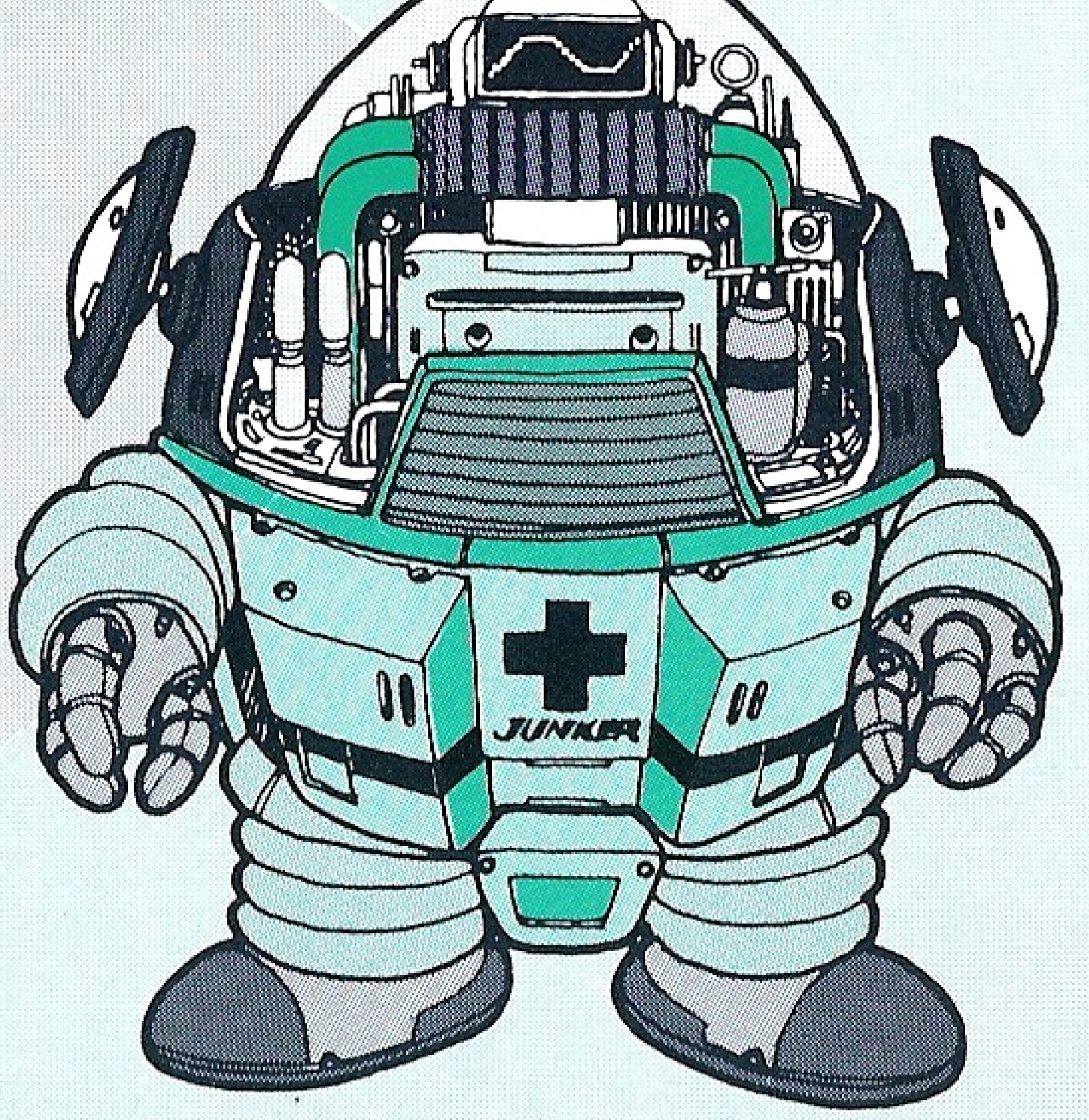
ハリー・ベンソン

(年齢55歳)
JUNKERのメカニック・マン。対スナッチャー・科学チーム「RUG・HUNT」出身。優秀な科学スタッフ。「大惨事」で両親をなくし、政府に引き取られる。ラム・ジェット・エンジン等の業績によって3度もノーベル賞を授与された天才。ランナーのナビゲーター、ブラスターをはじめとする武器、兵器は全て彼の手によって生み出される。
JUNKER本部内では、「おやじさん」と呼ばれている。

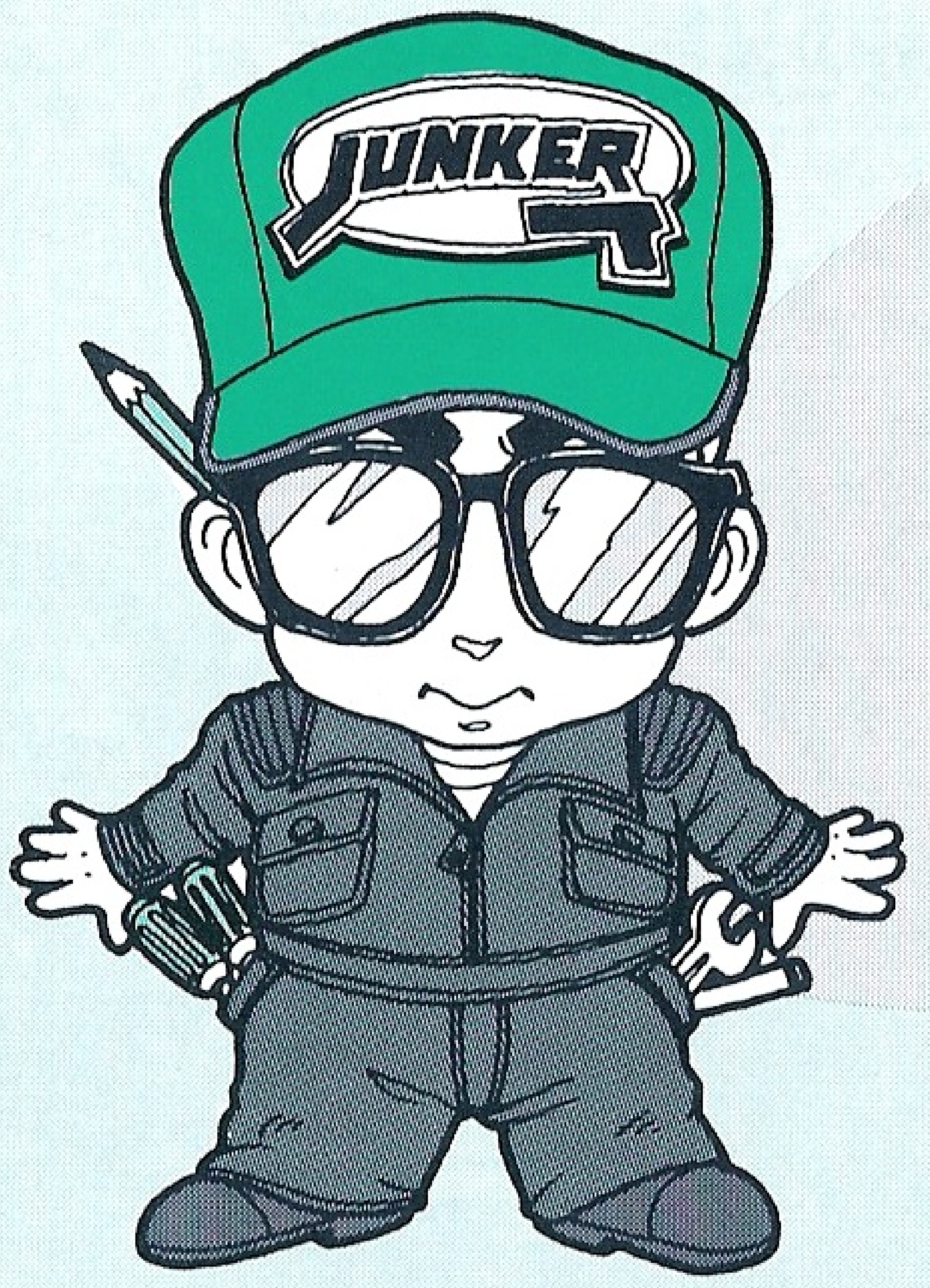
ミカ・スレイトン

(年齢23歳)
JUNKERの受付兼オペレーター。
コウベ学園都市大学にて、犯罪心理学、社会情報処理学専攻。卒業後コウベ特殊犯罪研究所を経て、局長の推薦によりJUNKERに勤めるようになる。日本系とユダヤ系の血をひく。一見クールだが、情熱的な女性である。

クリニック・ロボット ロビン



危険の連続であるランナーの身体保守専用の医務ロボット。
「コウベ薬科研究所」で開発され、使用者の身体データをアルファ・ビルのビック・マザーから読み取り、最適な治療を行える。
デザインは、1900年中期のアメリカ映画に登場するロボットから取られていると思われる。

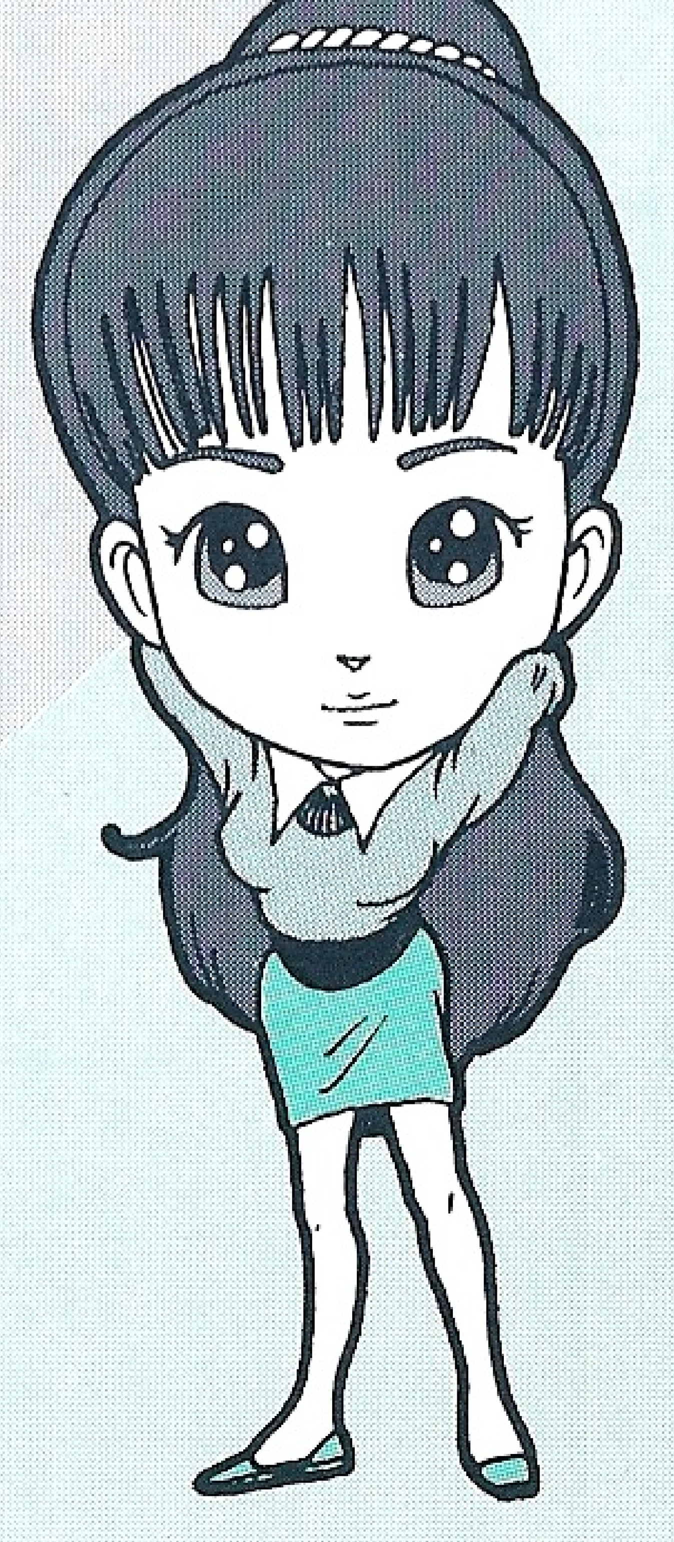


ジェフリー・トネガワ

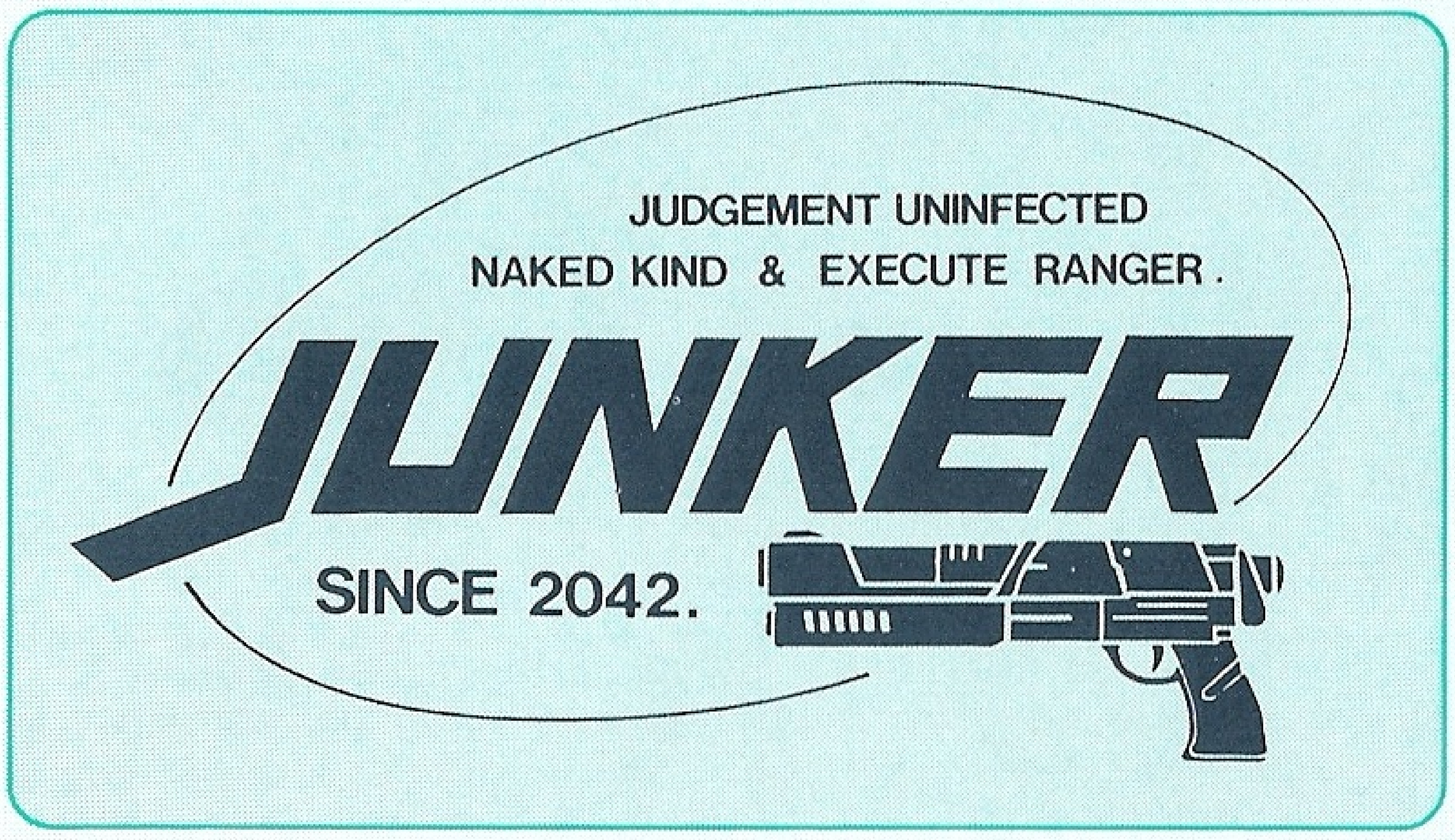
（年齢22歳）
ノーベル賞科学者を祖父に持ち、20歳で京都工科大学、素粒子工学科を主席で卒業。
ラム・ジェットの発明者、ハリーがネオ・コウベに居ると知り、JUNKERに入る。現在はハリーの助手的役割で、ハリーの信頼度も高い。
一見、ひ弱そうであるが、内に情熱を秘めており、頑固。

カトリーヌ・ギブスン

（年齢14歳）
ジャンのひとり娘。少女モデル。
2041年度「ミス・サーティーン」の優勝者。
以来、おもにホログラム・サインのCMモデルとして活躍している。彼女の極端な明暗の魅力が、マスコミに衝撃を与えた。
気丈であるが、優しい一面を持つ。



JUNKER本部内の設備

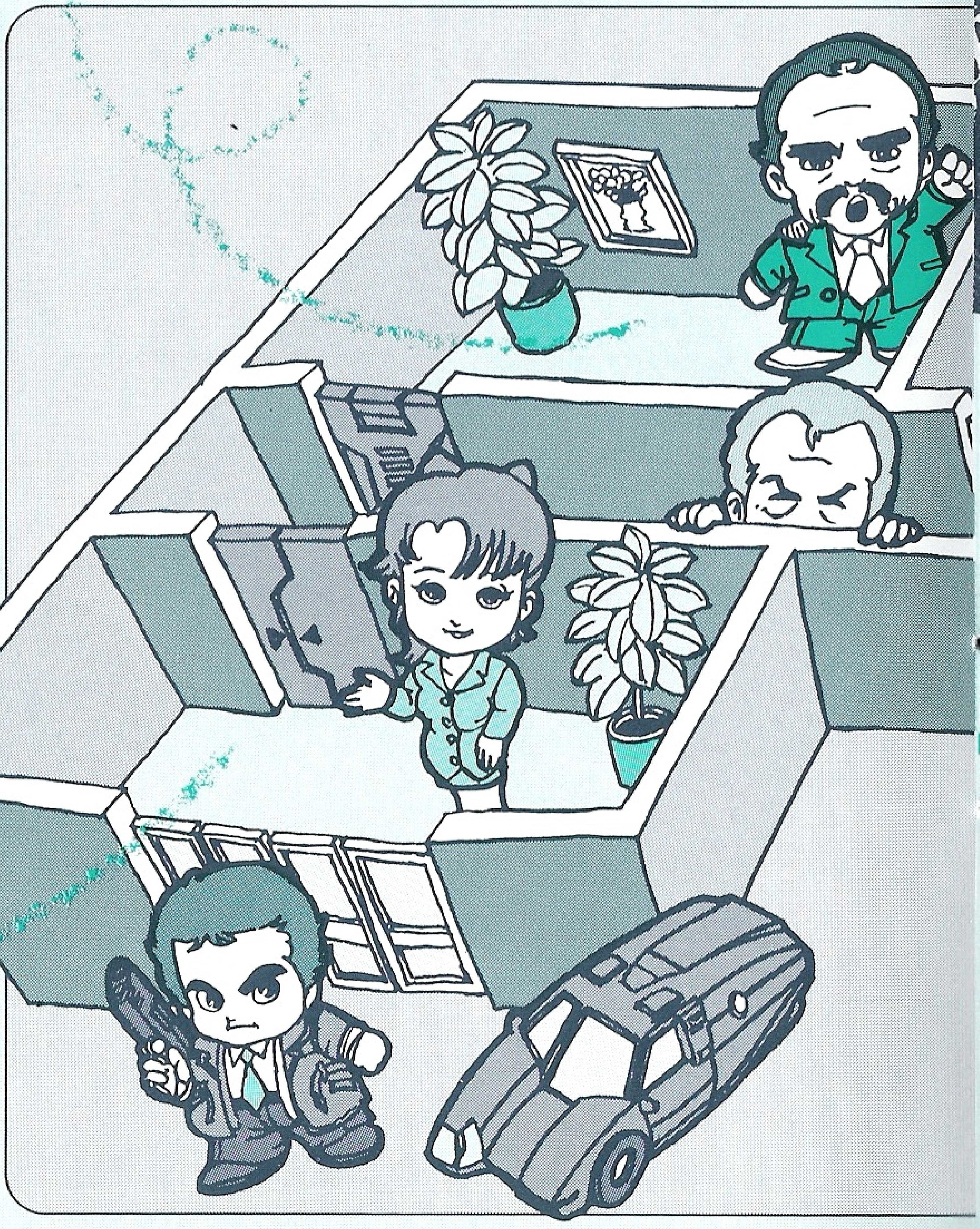


●局長室●

JUNKER本部局長ベンソン・カニンガムの部屋。
ナビゲーターからリアルタイムに情報がモニターされており、いつでも指令が出せる状態になっている。
ランナーが捜査にいきづまった時など適切な指令を下す。

●受付●

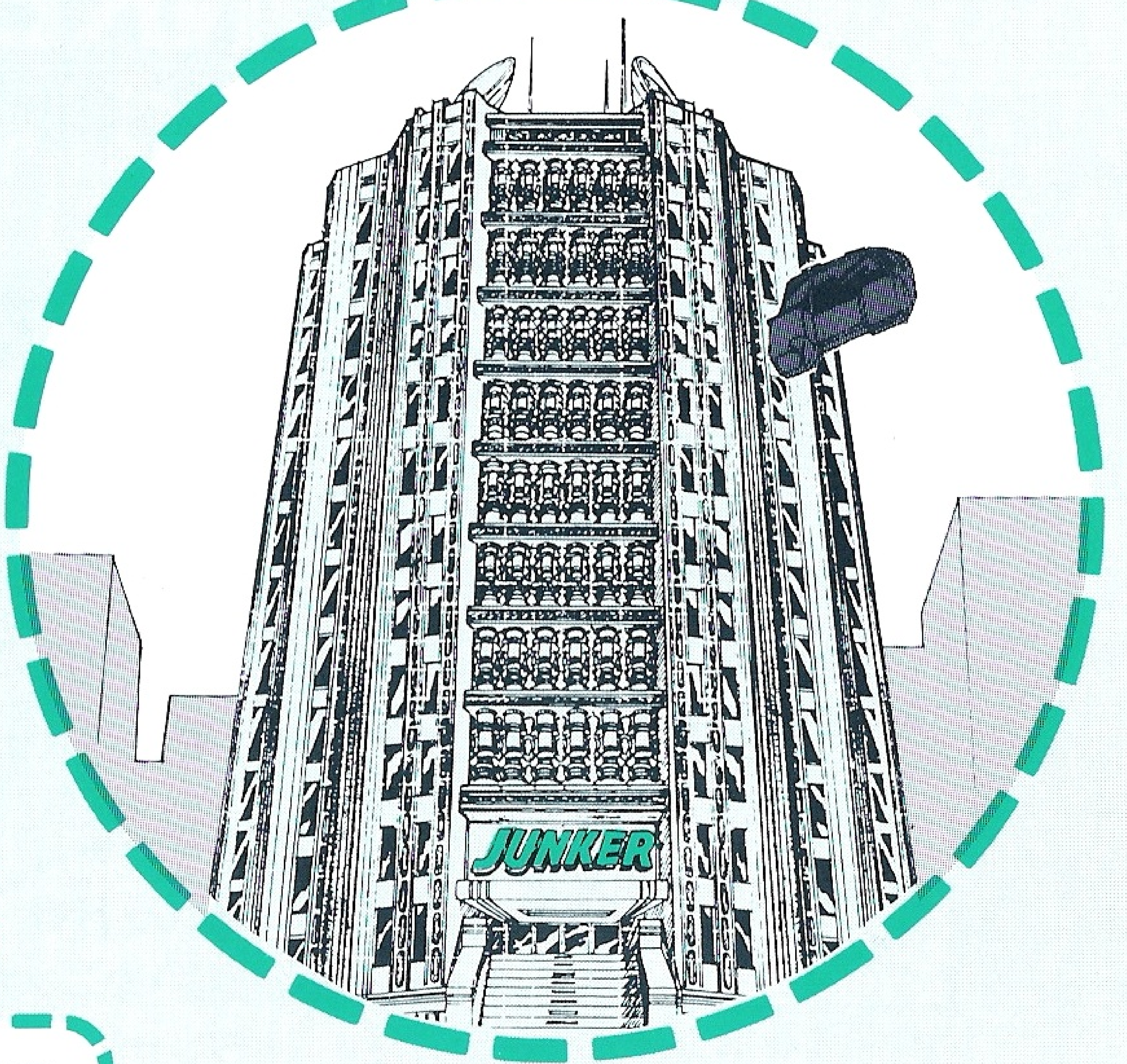
JUNKER本部唯一の入口。
24時間体制で監視が行われ、部外者は一切立入禁止。
オペレーターが常時勤務、チェックしている。



●メカニック・ルーム●

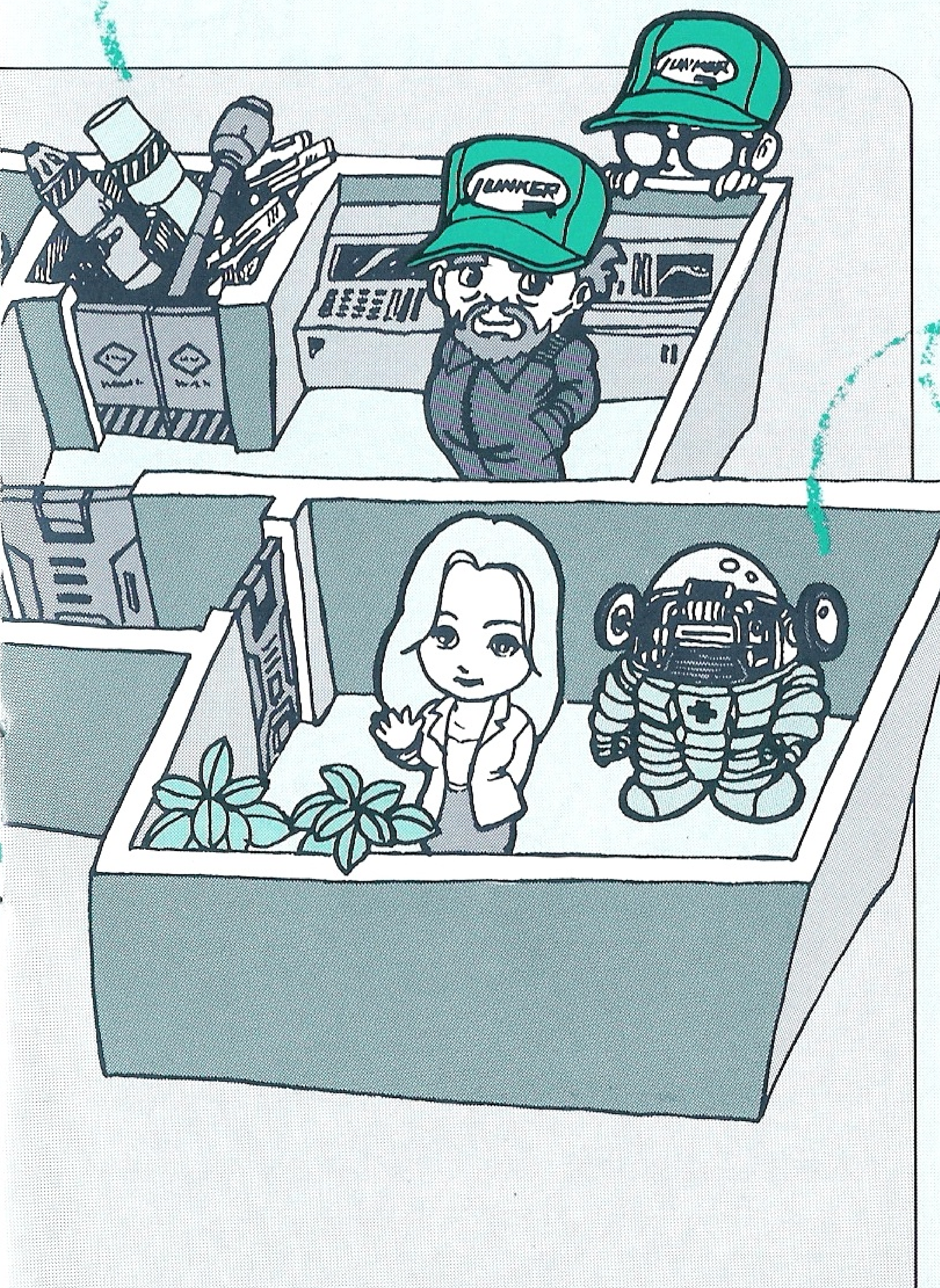
ランナーの使用する武器、兵器の全てがここで作られる。メカニック・マン、ハリーがCADシステムを使って作成作業を行えるようになっており、この部屋自体がひとつの工場だと言える。

※ランナー用武器庫が設置されており、ランナーの装備できない武器をストックしておくことができる。



●ネオ・コウベ警視庁舎ビル●

(通称ビッグコーン)
地上120階、地下25階、高さ458メートル。
1階のフロアをJUNKER本部として使用している。全フロアを政府機関が使用し、民間企業の使用は許可されていない。



●クリニック・ルーム●

クリニック・ロボット・ロビンが置かれ、常に危険にさらされているランナーの身体治療、疲労回復剤ジャンカーズ・ハイ、その他、毒性物質の中和剤の処方を行う。

JUNKERの指揮系図

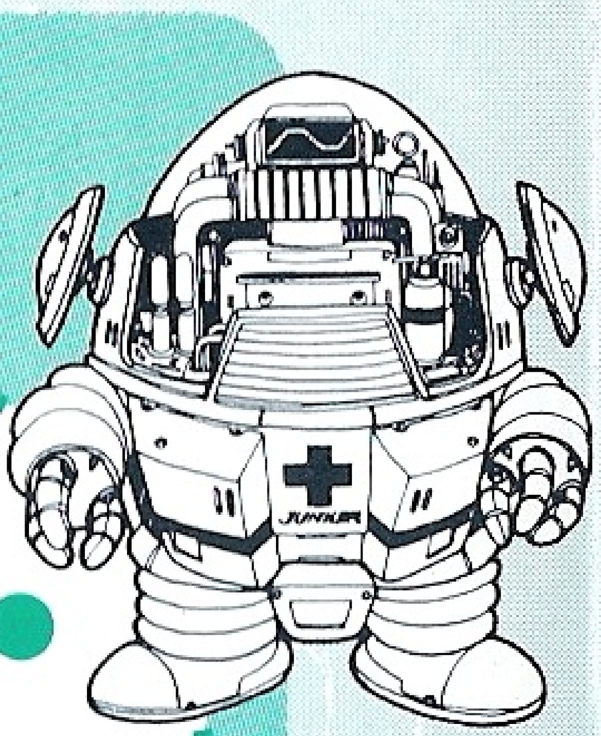
●JUNKERはネオ・コウベ市長を最高責任者として以下で構成されている。
- ◆「ヘッド」と言われる指揮系のリーダー。
- ◆「スタッフ」であるメカニック、オペレーター、クリニックロボット。
- ◆「ランナー」と言われる捜査員、それに同行するナビゲーター。
- ◆間接部門として、鑑識課「JUNK」、ネオ・コウベ自衛隊「K.S.D.F」。

●ネオコウベ市長●
ポーラ・マッケイン

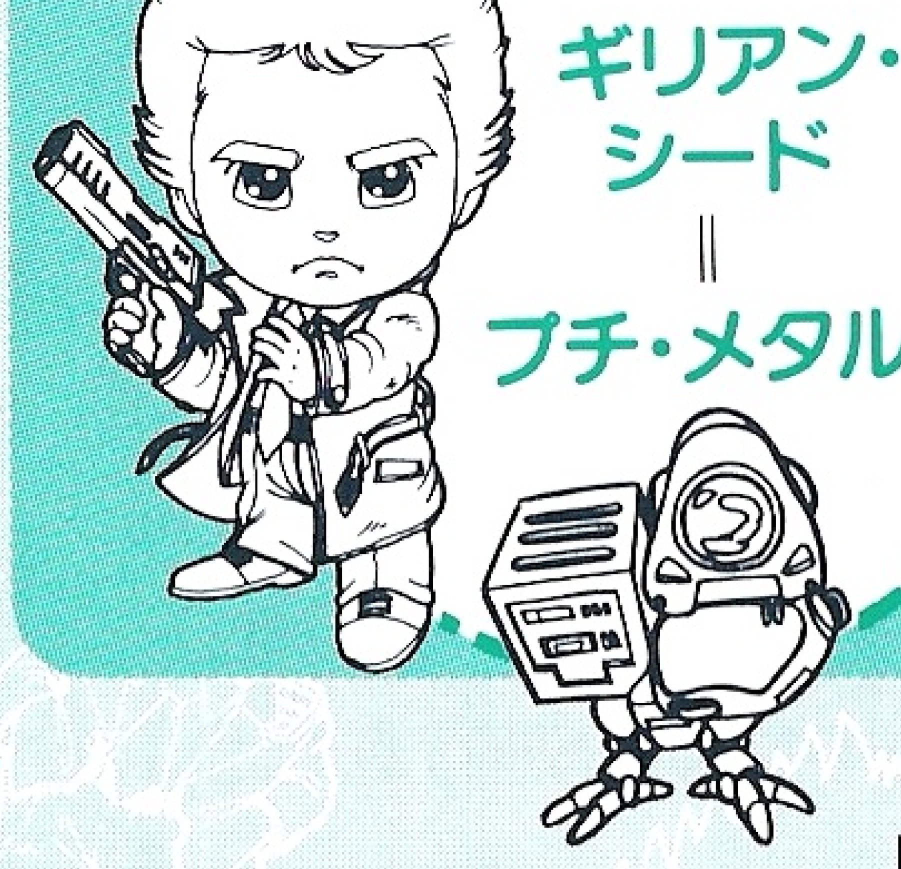
●ヘッド●
ベンソン・カニンガム
ランナーに指令を与えるJUNKERのブレイン

●メカニック●
ハリー・ベンソン
ランナーの使用する装備の開発

●オペレーター●
ミカ・スレイトン
ナビゲーターなどから送られてくるデータの処理



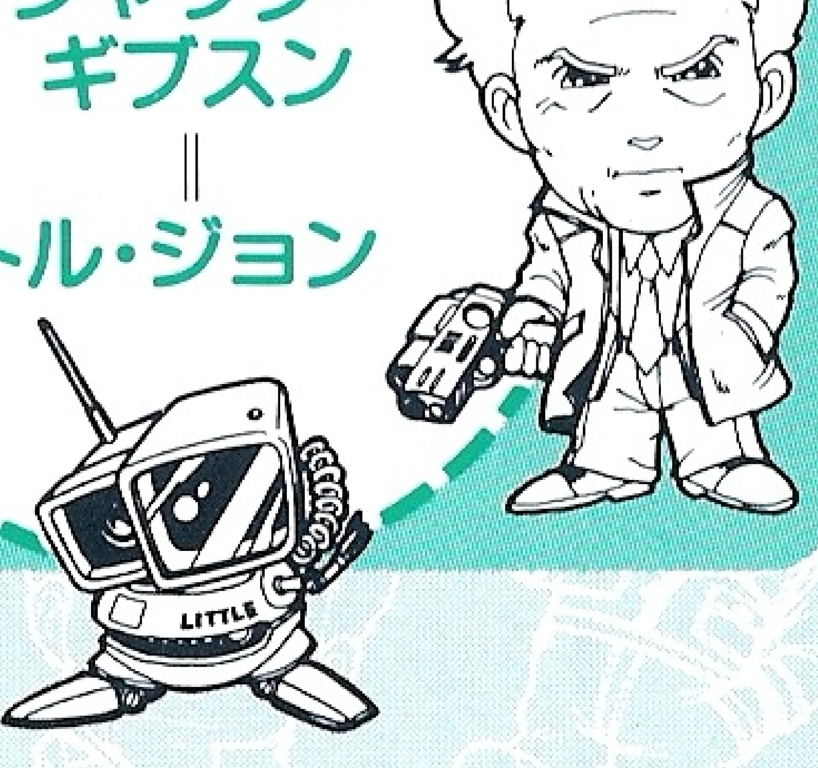
●クリニック●
ロビン
ランナーの身体保守を行う



ギリアン・シード
||
プチ・メタル

●ランナー●
ナビゲーターと協力して実捜査を行う
●ナビゲーター●
ランナーの捜査、戦闘をサポートする

ジャン・ジャック・ギブスン
||
リトル・ジョン



●JUNK●
事件の後処理、鑑識分析を行う

●K.S.D.F●
大規模な戦闘時、ランナーを武力サポートする

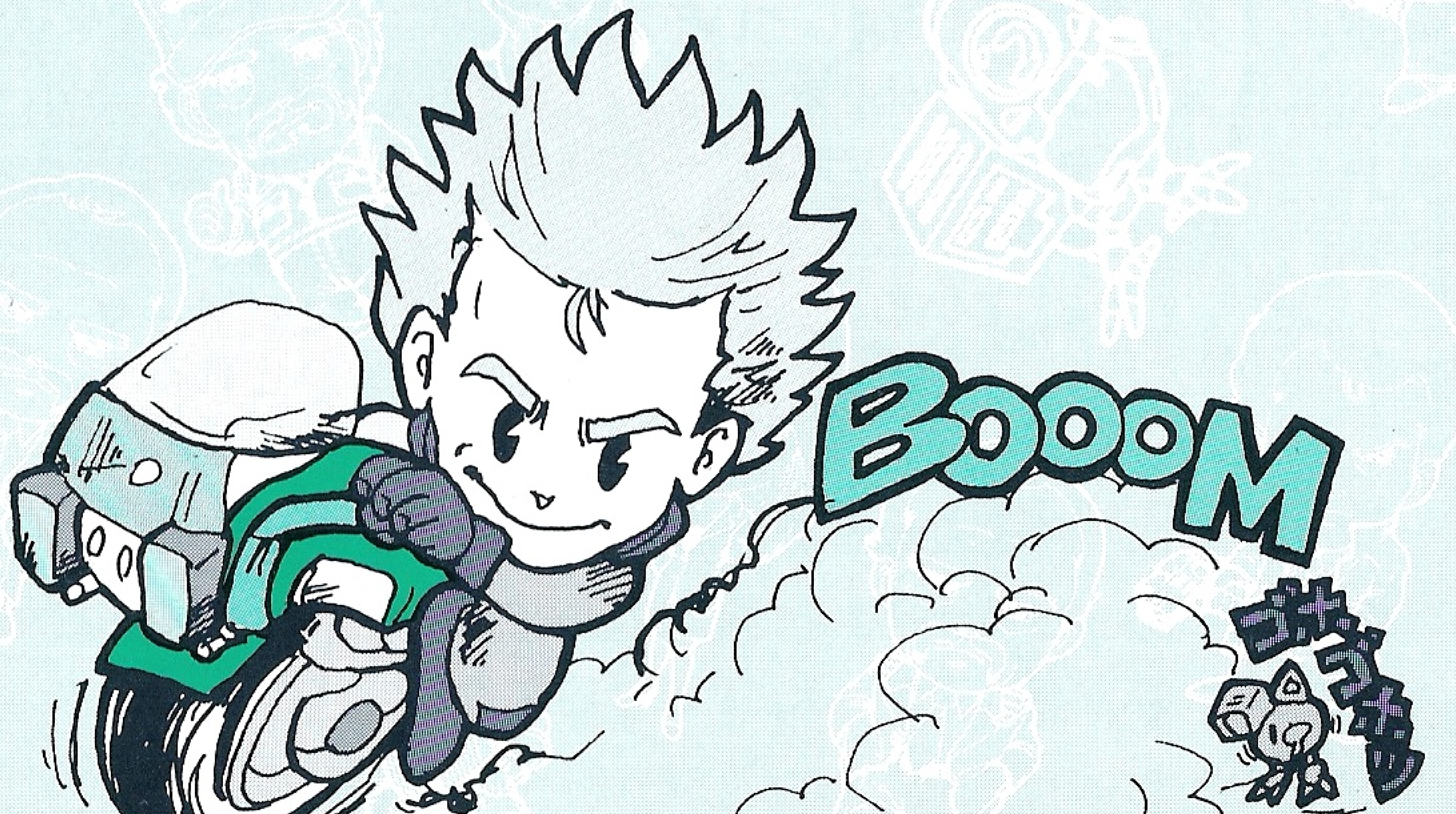
JUNKER5ヵ条

⑴JUNKERの目的はバイオロイド：スナッチャーを処理することである。
⑵JUNKERはたとえ⑴を実行する為であっても人を傷つけてはならない。
⑶JUNKERはスナッチャーとしての完全な証拠がない限り、物理的捜査、拘束はできない。(民事法第18条第12項、スナッチャー問題に関する人権保護)
⑷JUNKERは一般市民のバウンティー・ハンター(刑事法特記事項3項、バウンティー・ハンターの補助）と協力、サポートの義務がある。
⑸JUNKERは⑴を実行する為の特殊権限、ブラスター、ナビゲーター、トライサイクルの所持が許されている。

●JUNKERは以上の規定にもとづき、任務を遂行することを義務づけられており、規定に反する場合、「JUNKER権」を剥奪されることもある。

バウンティー・ハンター制度

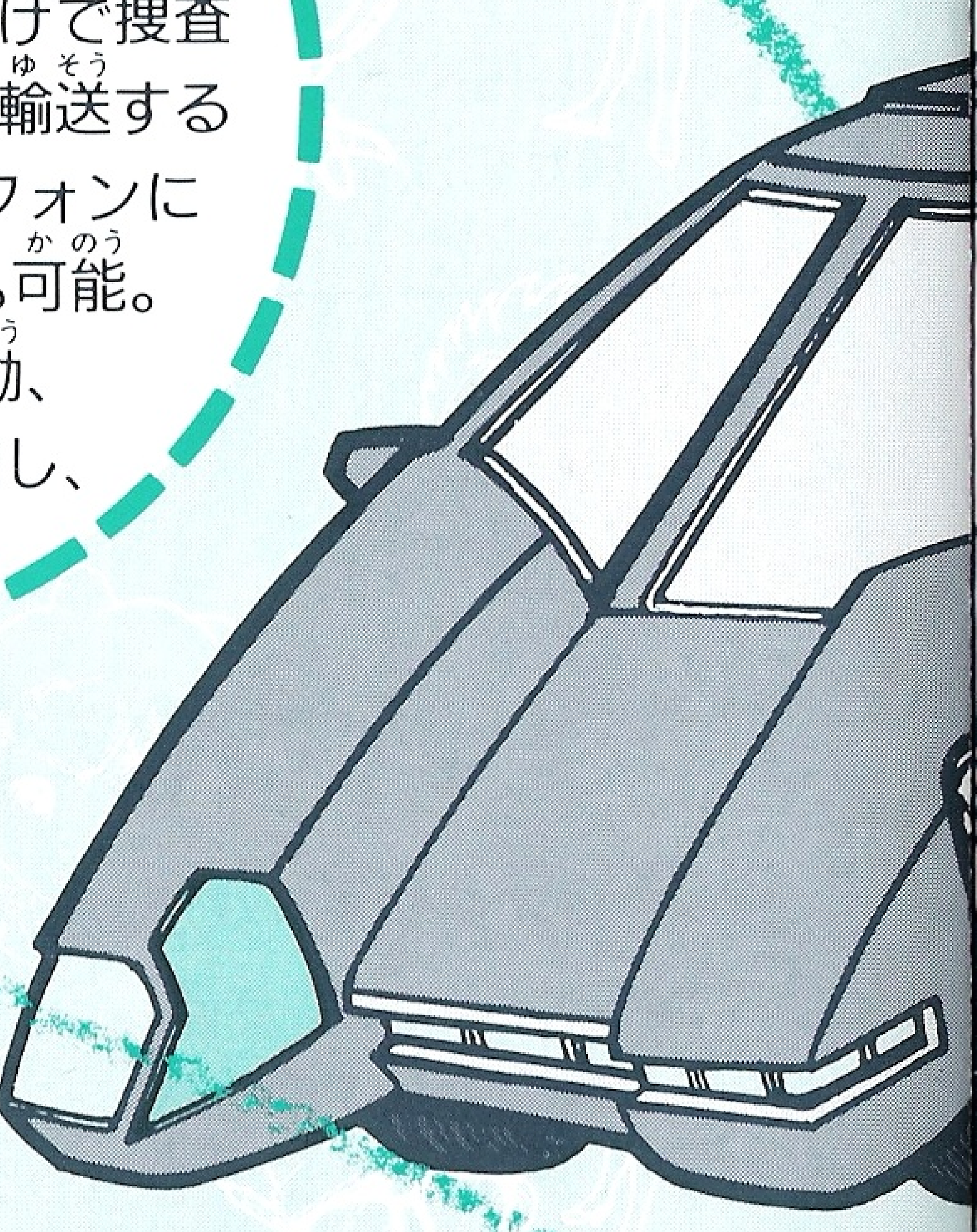
警視庁は2041年末、スナッチャーに関して市民の協力を仰ぎ、以下のバウンティー制度を設けた。
選挙権保有の全コウベ市民に対し、簡単な手続き(銃器所有証明、心理テスト、JUNKERテスト……etc.) によりバウンティー・ハンターとして登録できる「バウンティー・ハンター」制度を施行した。スナッチャー処理後の報酬は状況により検討される。
登録済みのハンターに関し、任務遂行中の事故には多額の保険金制度が加味されている。



ランナーの装備

●トライサイクル●

JUNKER本部前に駐車されており、オートパイロット機構によって行く先を指定するだけで捜査地域へランナーを自動的に輸送する空陸両用車両。ビデオ・フォンによって呼び寄せることも可能。陸上走行は三輪駆動、空中飛行は車輪収納し、ジェット飛行。



●ブラスター類●

スナッチャー類及び、メタル・クリーチャーを処理するための主要武器。多種のバリエーションがあり、状況に応じて使い分ける。

●JUNKERカード●

本人のあらゆるデータを光ディスク内に記憶している。また、クレジット・カードとしても使用し、ランナーの経費額が記入されている。

●JUNKERコート●

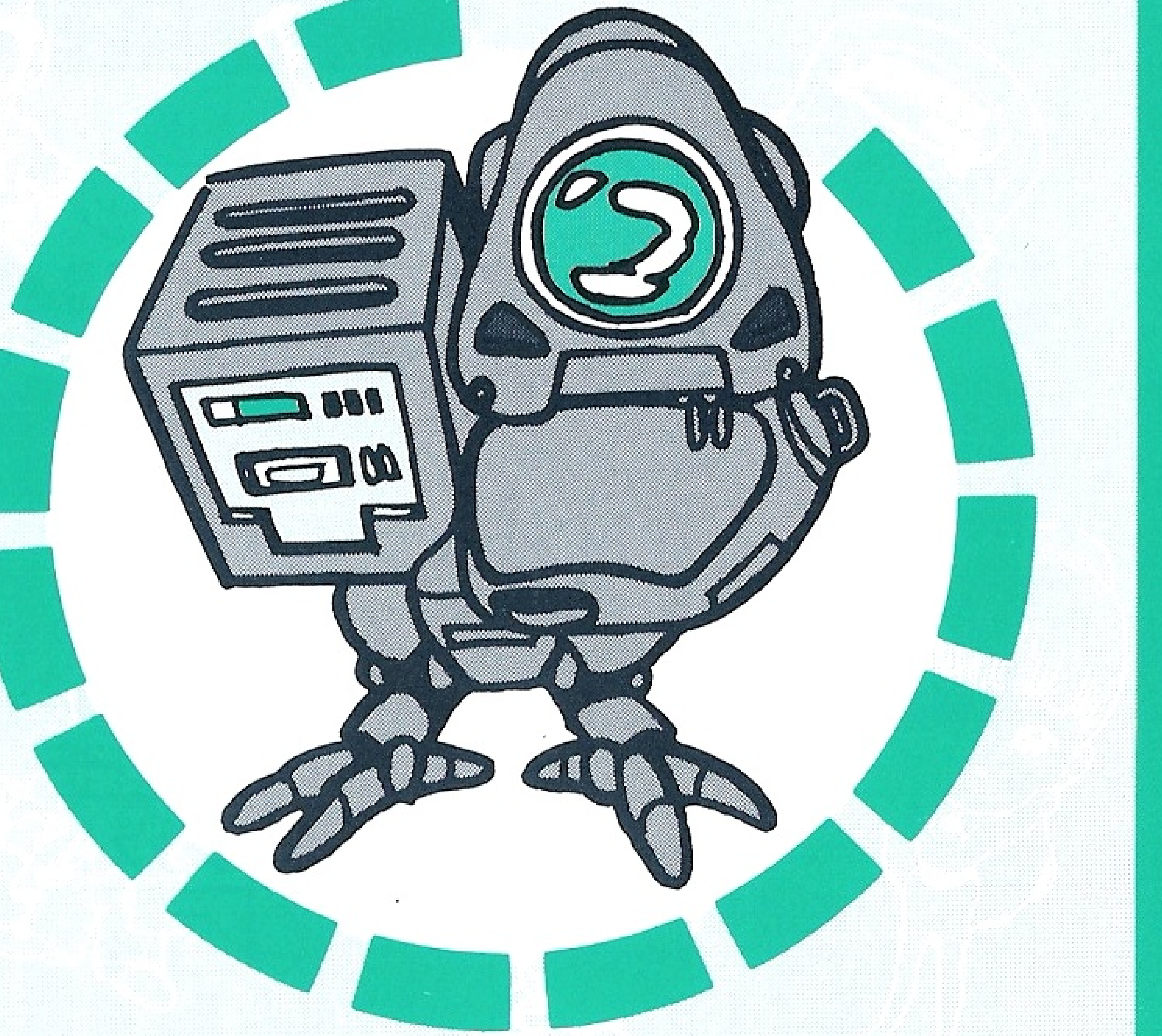
耐久効果が高く、800℃までの高温に耐え皮膚を保護する。ランナーごとにオーダーされる。

●JUNKER本部から捜査地域への移動

駐車しているトライサイクルに乗り込めば、捜査可能地域が選択でき、決定すれば自動で運ばれる。

●ナビゲーター

（NAVI METAL GEAR mkⅡ putit＝プチ・メタル）
ランナーの活動をさまたげぬ様、極限まで機能集約し超小型化された肩乗りタイプのナビゲーター。敵の解析や捜査情報の分析を行う。本部と連結されており、リアルタイムで捜査状況の転送を行う。また、ランナーの三角筋、上腕、二・三頭筋のコントロールが可能、ランナーが意識不明に陥っても敵に対する攻撃が行える。そのためランナーのきき腕側に乗せる必要がある。

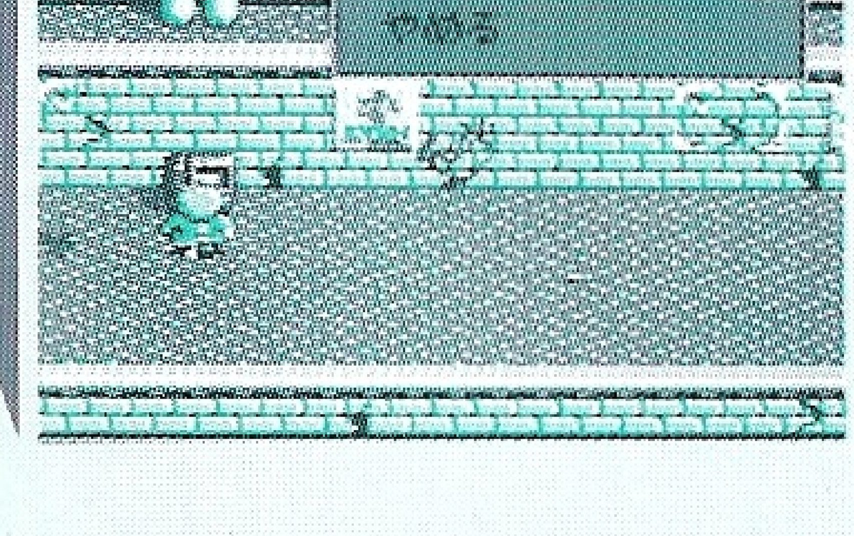


●特殊兵器●

手榴弾、地雷等様々なものがある。多機能なメタル・クリーチャーに対してブラスターだけでは対応できず、そのサポート用として開発されている。

●薬品類●

万能疲労回復剤ジャンカーズ・ハイをはじめとする各種ドラッグ。



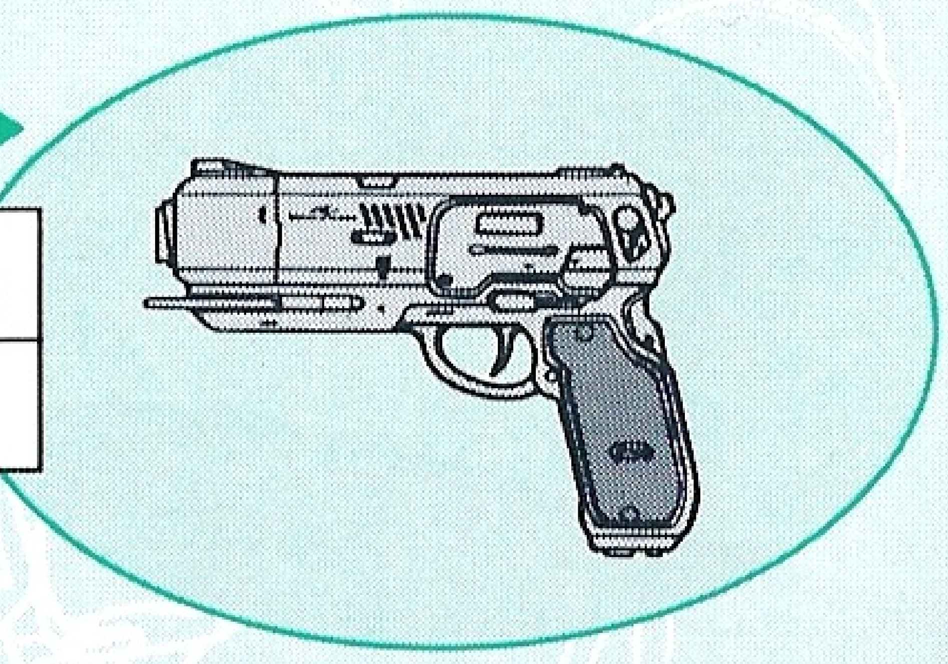
●捜査地域からJUNKER本部または他の捜査地域への移動

捜査している地域にビデオ・フォンが設置されていれば、本部に連絡し、トライサイクルを呼び出すことができる。

JUNKERの武器

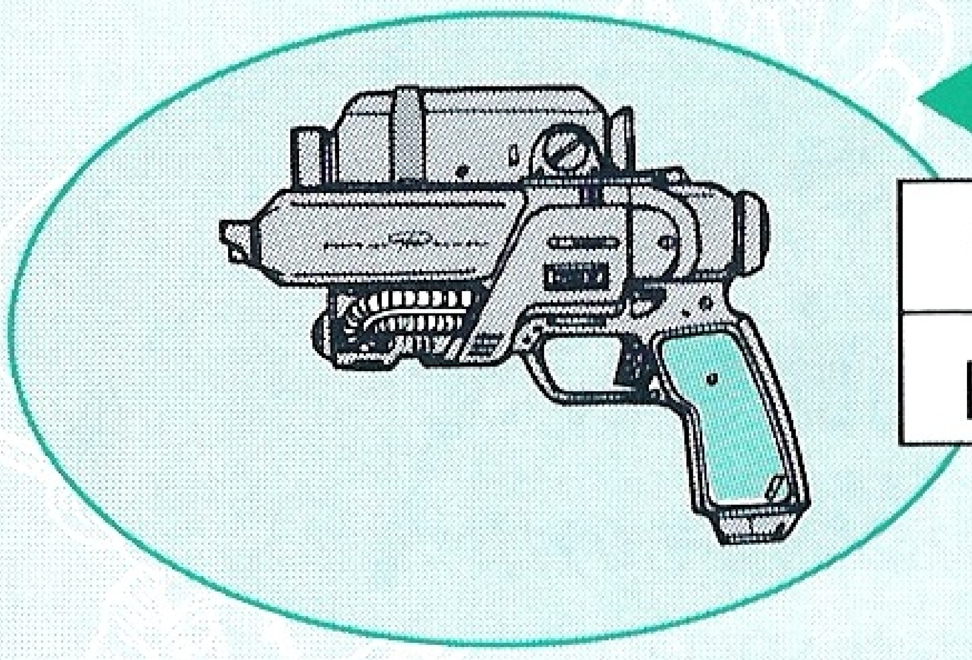
JUNKERの使用する銃

①ハンドブラスター▶



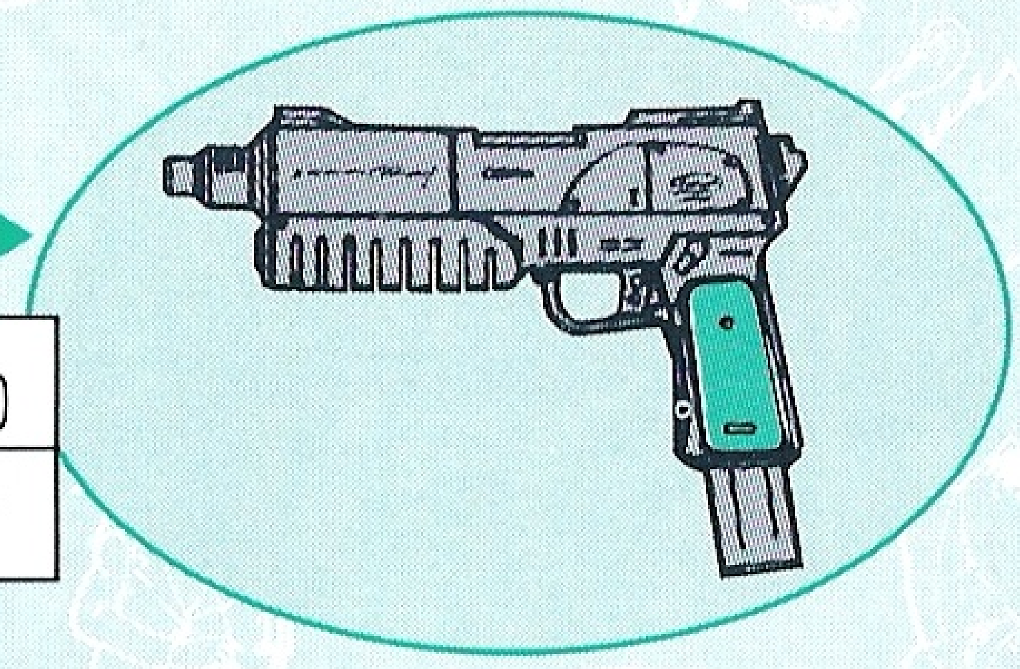
TYPE	効果面積	強さ	SPEED
ブラスター	1	4	LOW

◀②スティングレー



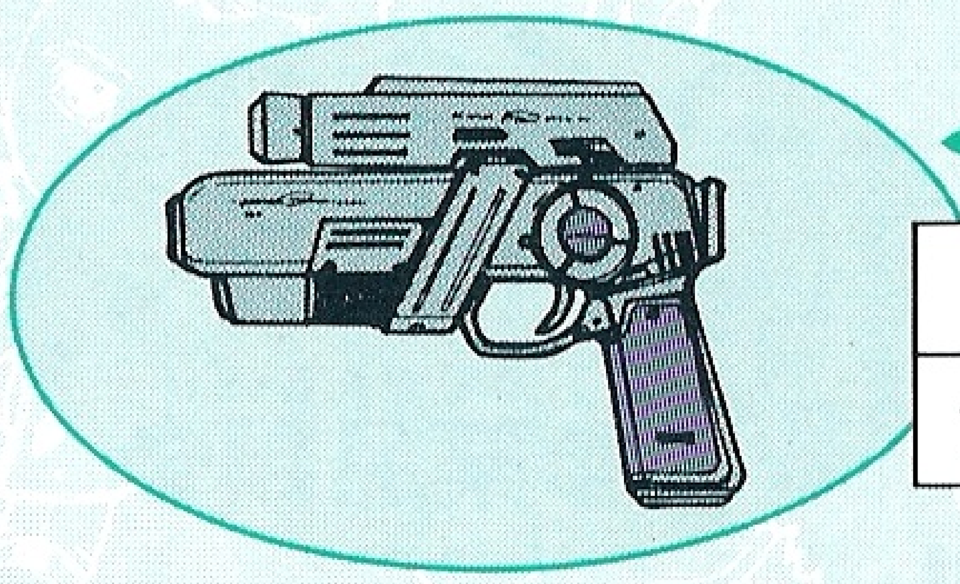
TYPE	効果面積	強さ	SPEED
レーザー	1	6	HIGH

③ファイヤーボール▶



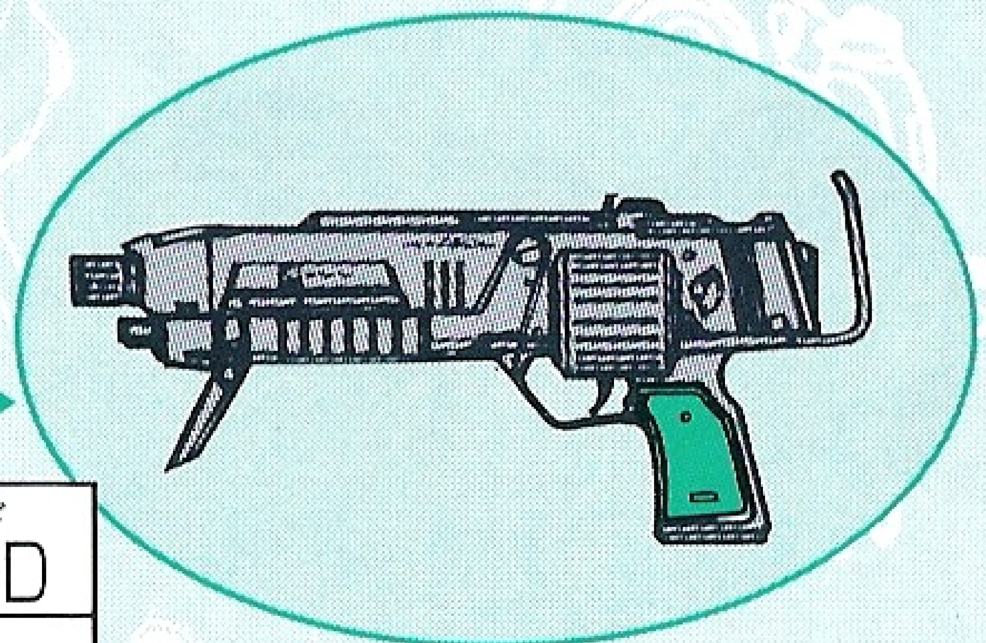
TYPE	効果面積	強さ	SPEED
実弾	1	10	LOW

◀④ナイト・スプリンター



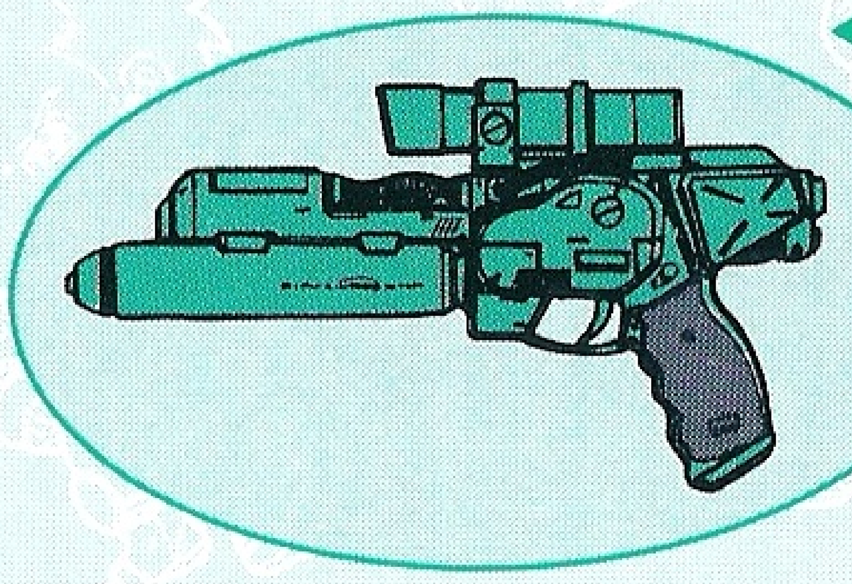
TYPE	効果面積	強さ	SPEED
ブラスター	1	12	HIGH

⑤ショット・ストーマー▶

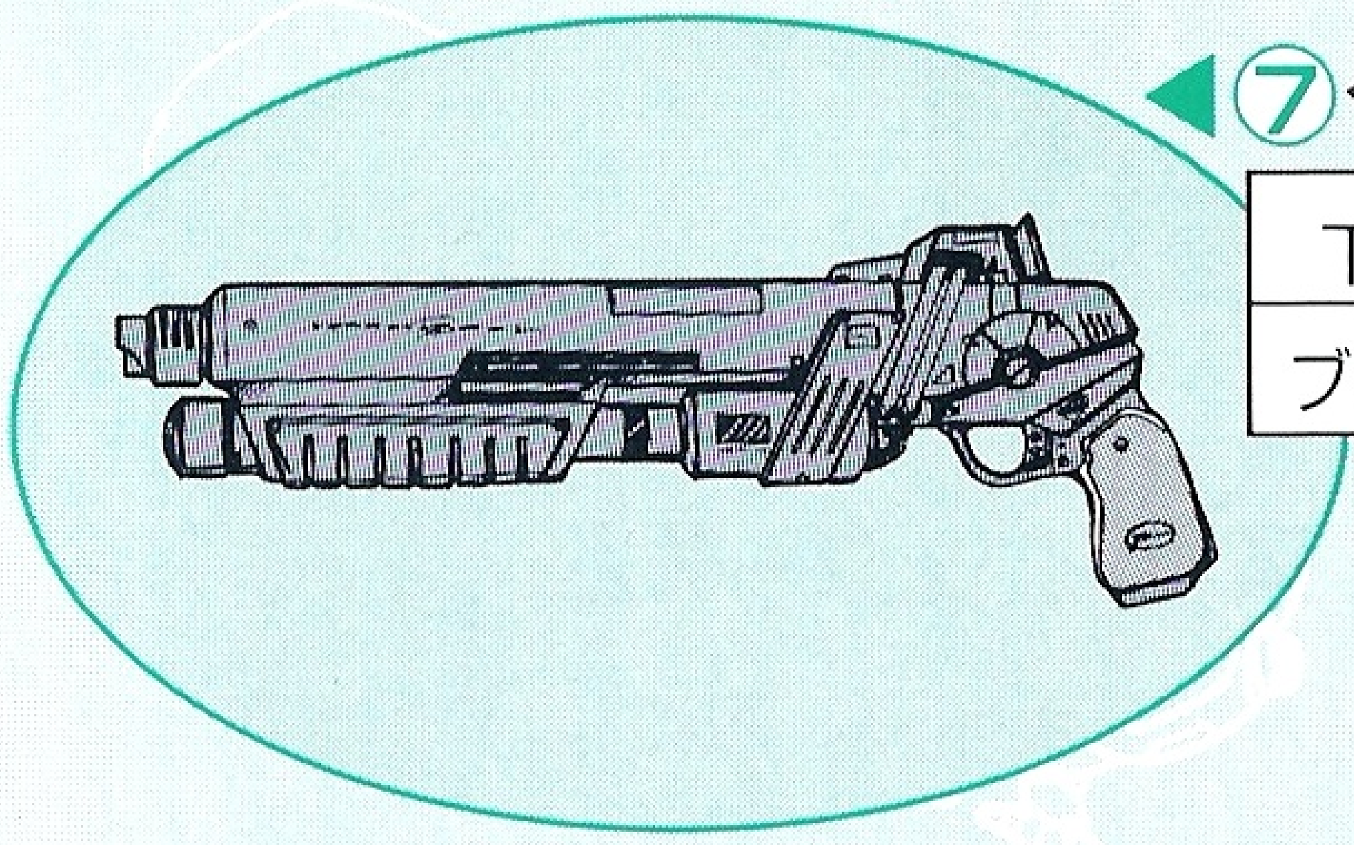


TYPE	効果面積	強さ	SPEED
実弾	4	20	LOW

◀⑥ブラック・ホーク

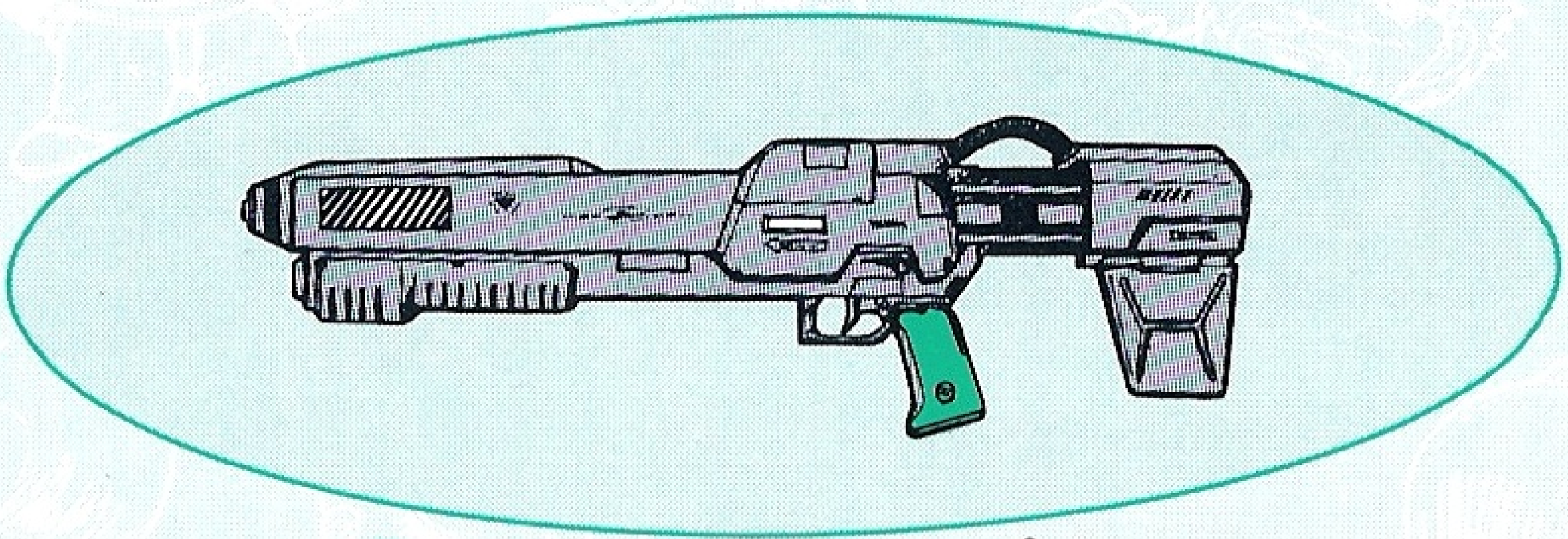


TYPE	効果面積	強さ	SPEED
レーザー	1	24	HIGH



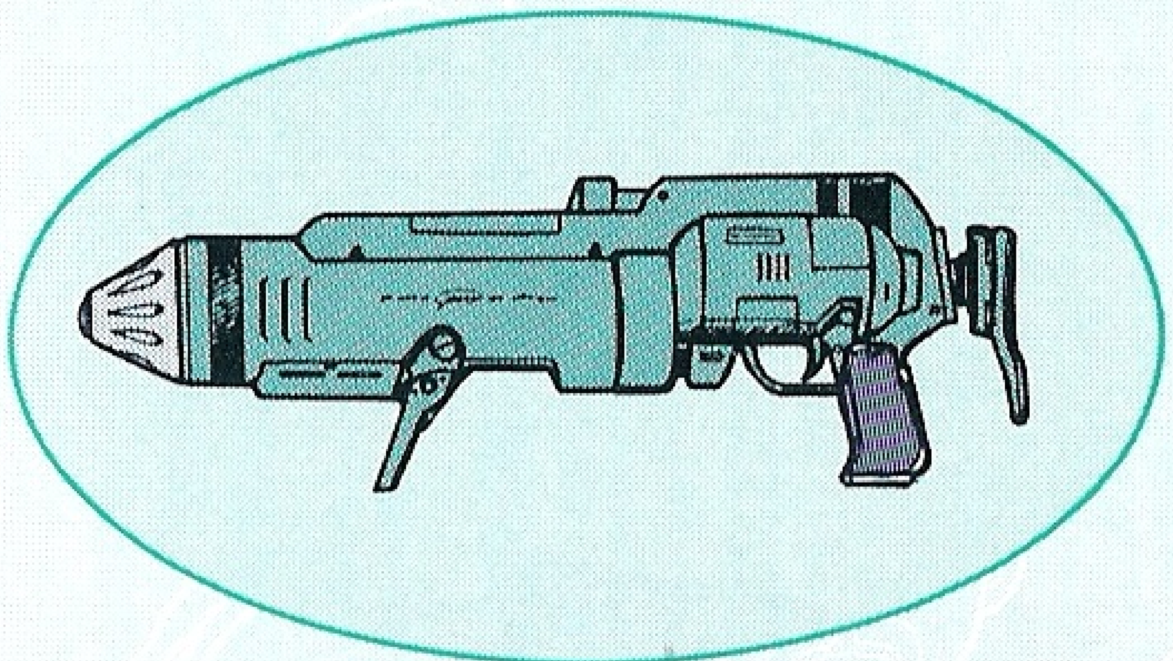
◀⑦グレーハウンダー

TYPE	効果面積	強さ	SPEED
ブラスター	4	30	LOW



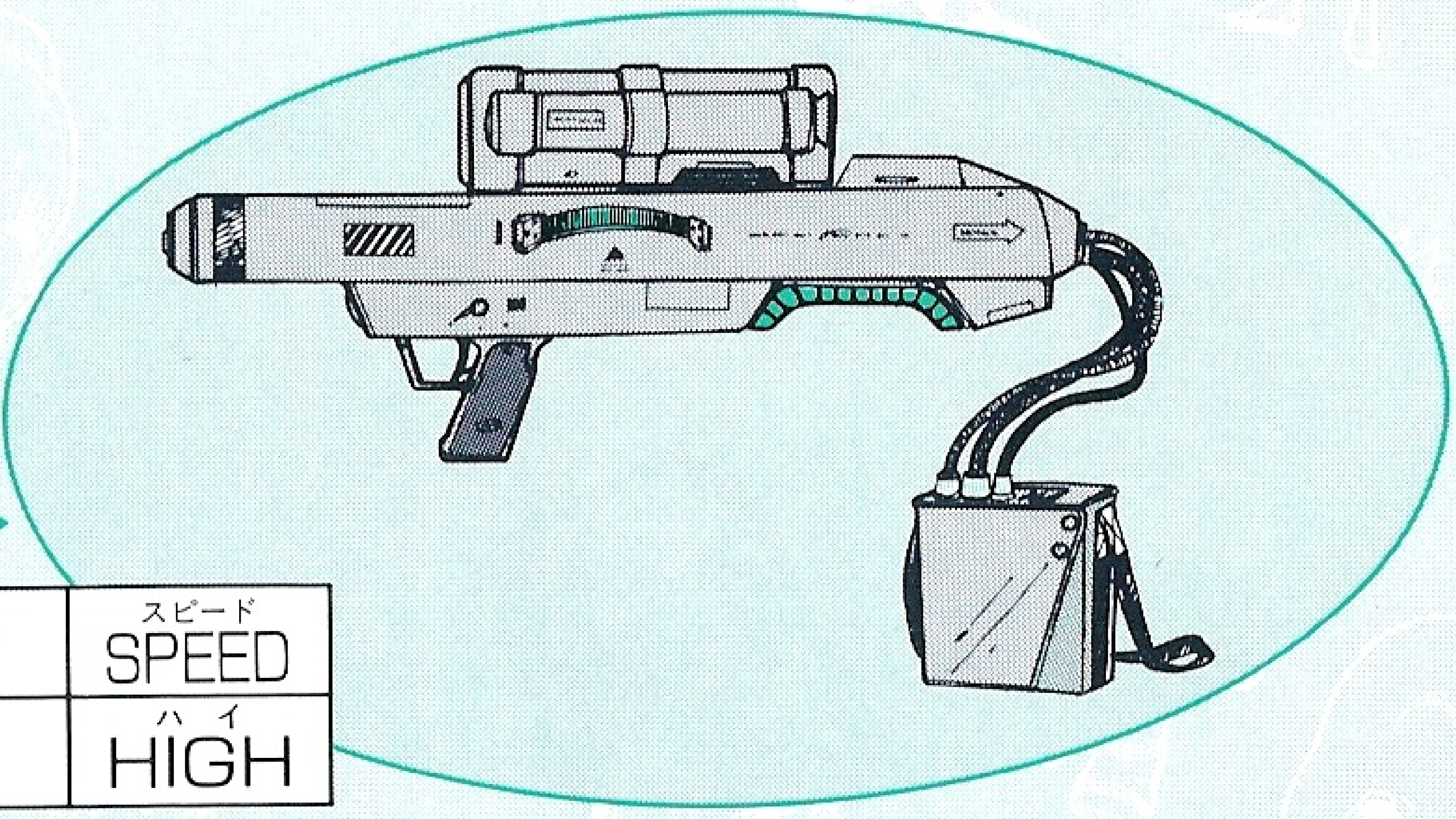
▲⑧インター・セプター

TYPE	効果面積	強さ	SPEED
レーザー	4	40	HIGH



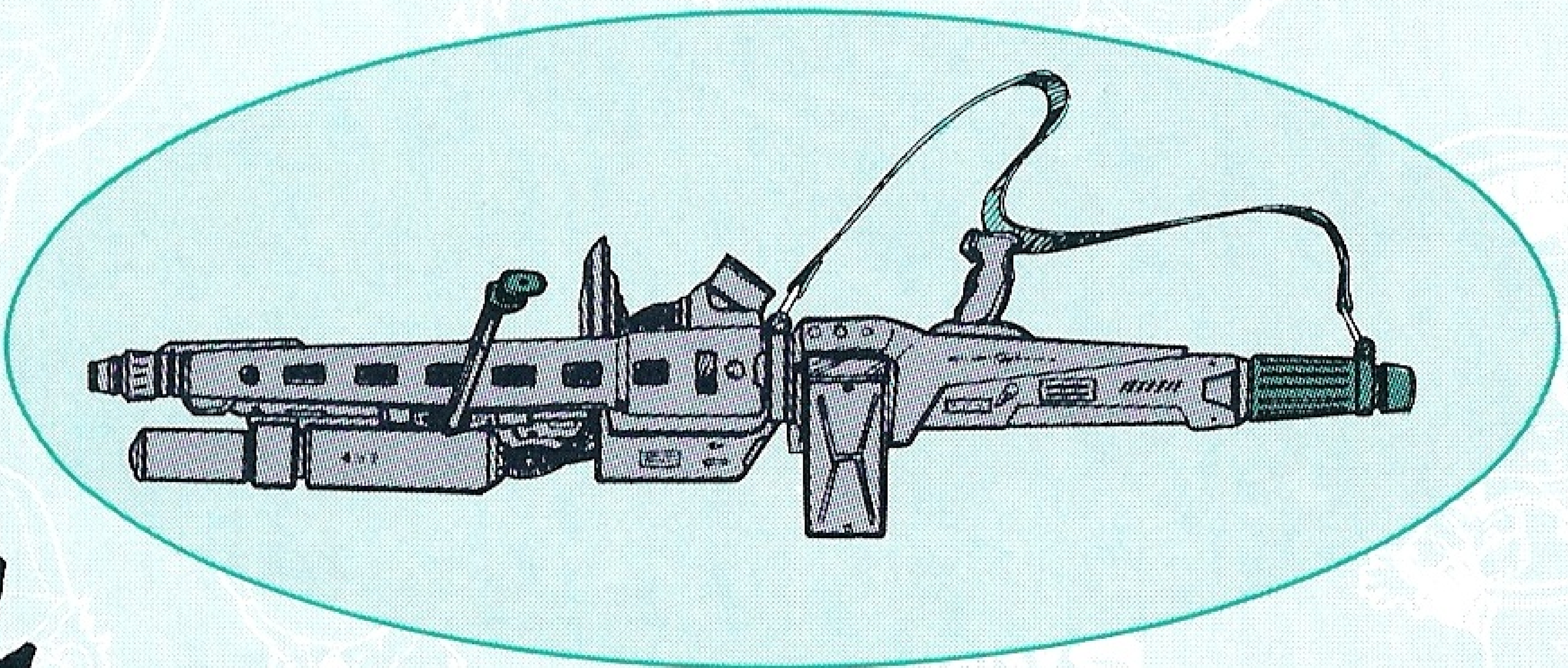
▲⑨スーパー・グレイド

TYPE	効果面積	強さ	SPEED
実弾	6	48	LOW



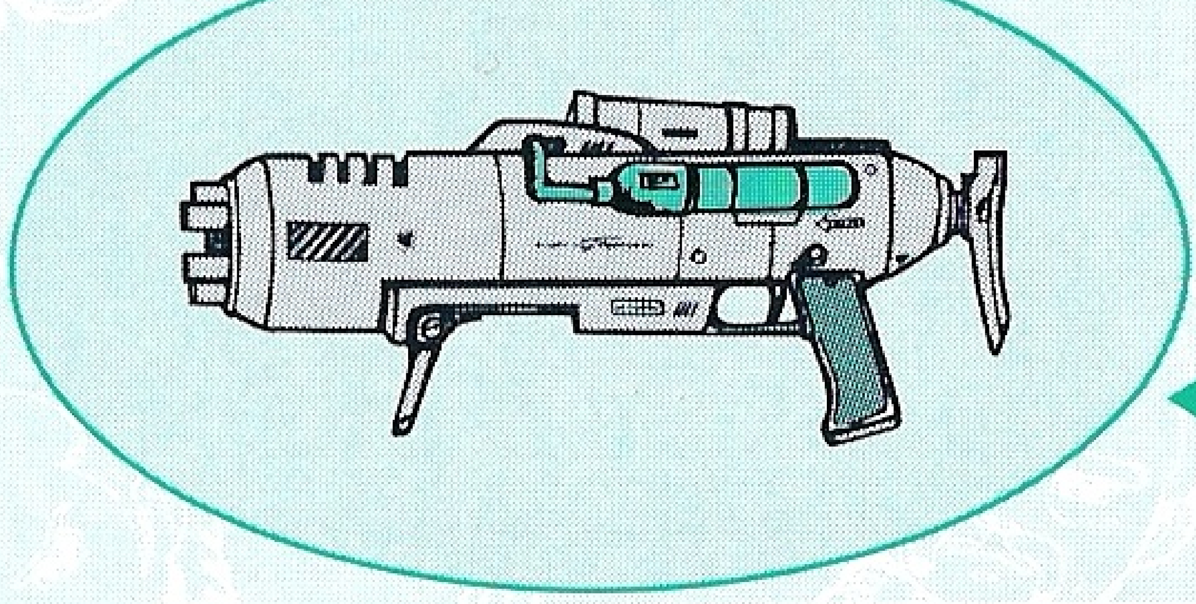
⑩マッド・マキシマム▶

TYPE	効果面積	強さ	SPEED
レーザー	6	60	HIGH



▲⑪ニードル・ポインター

TYPE	効果面積	強さ	SPEED
実弾	1	70	LOW



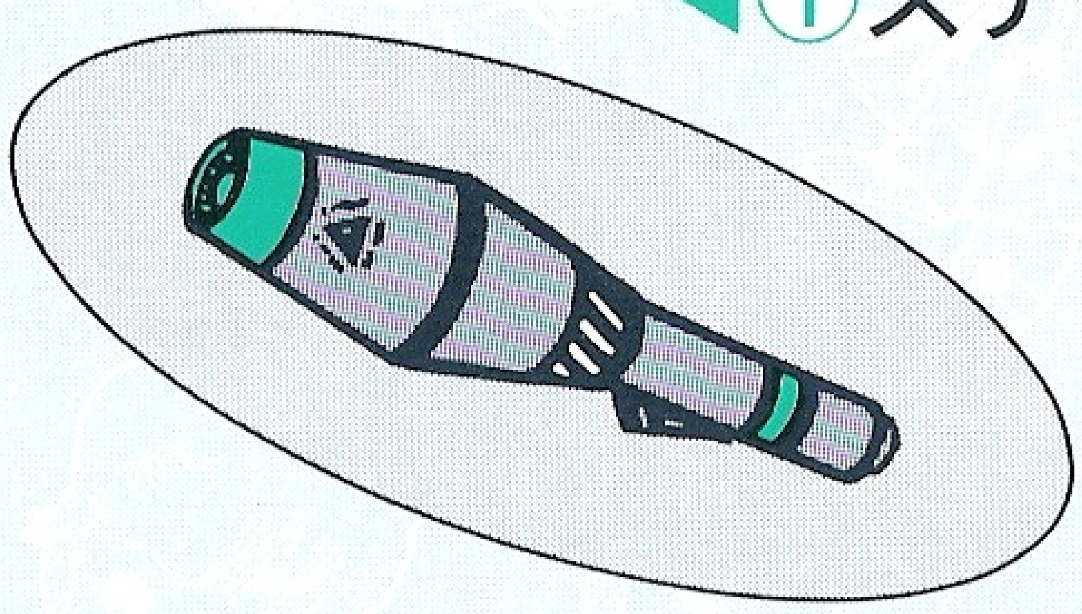
◀⑫ミッドナイト・エキスプレス

TYPE	効果面積	強さ	SPEED
ブラスター	9	90	HIGH

JUNKER

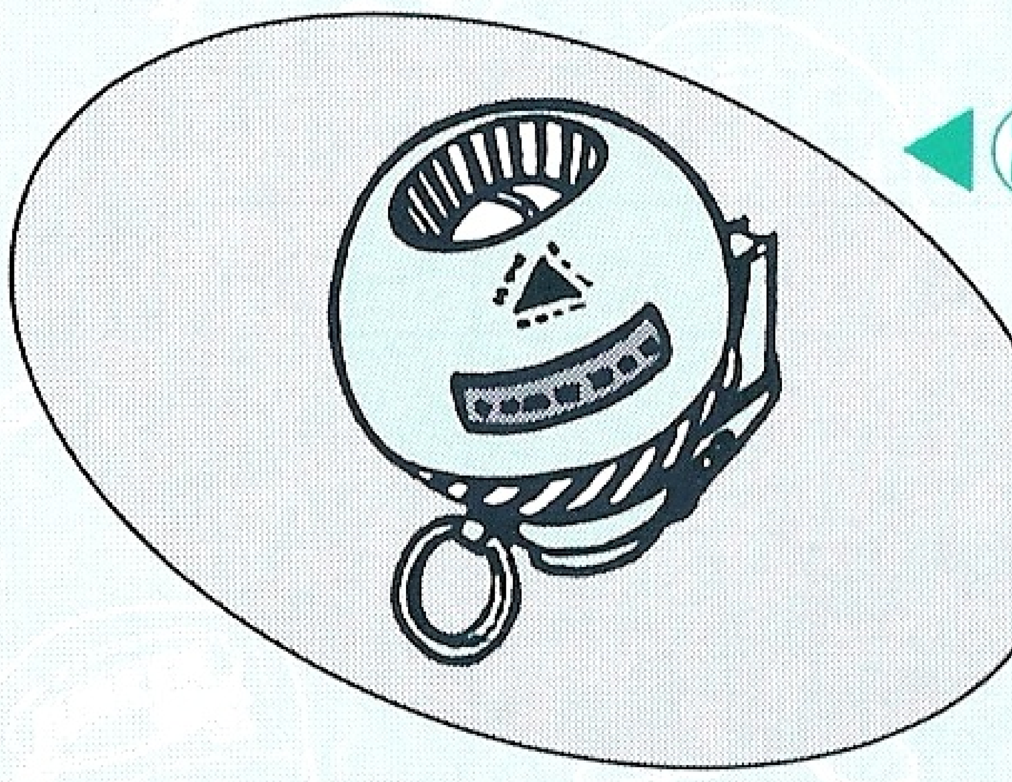
――― ジャンカー ―――

JUNKERの使用する特殊兵器



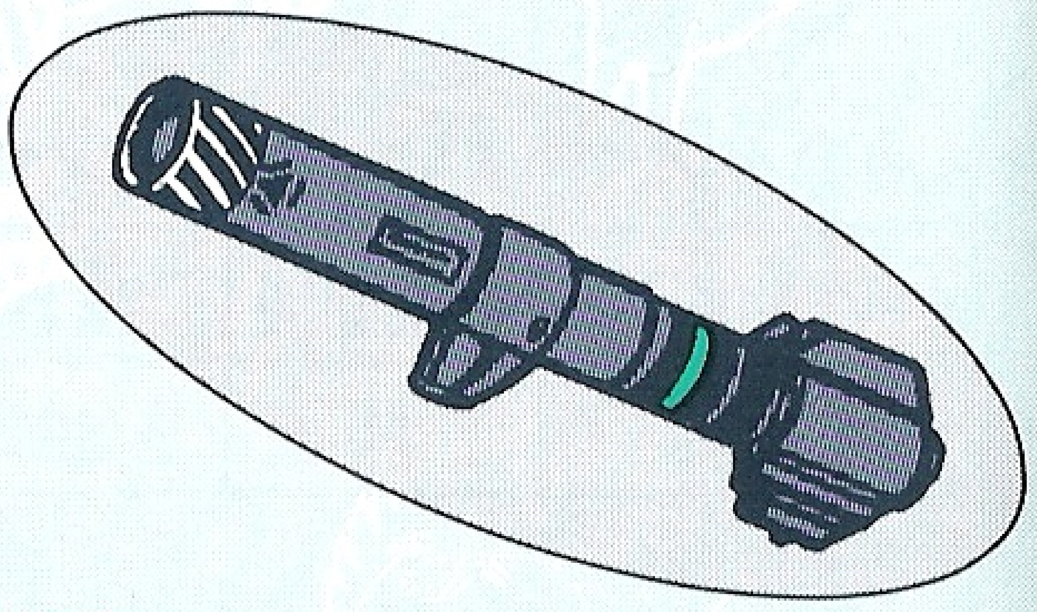
◀①スティック・ボム

手榴弾。敵に投げつけて全身に大きなダメージを与えることができる。



◀②デストラクション・ボール

スティック・ボムより強力な手榴弾。



▲③ミサイル・ランチャー

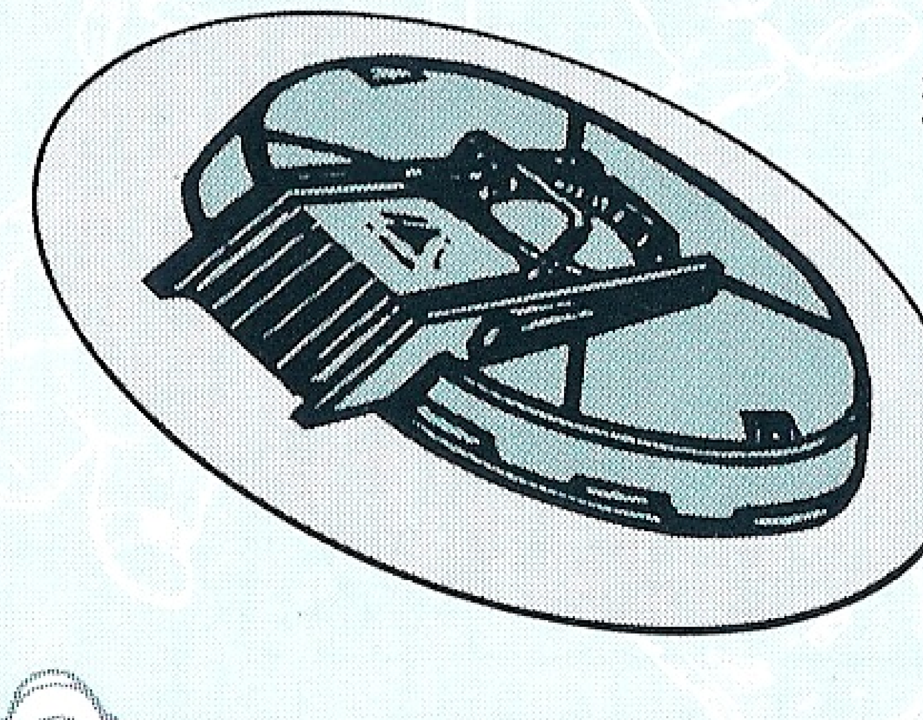
手榴弾系武器で最高の破壊力を持つ。

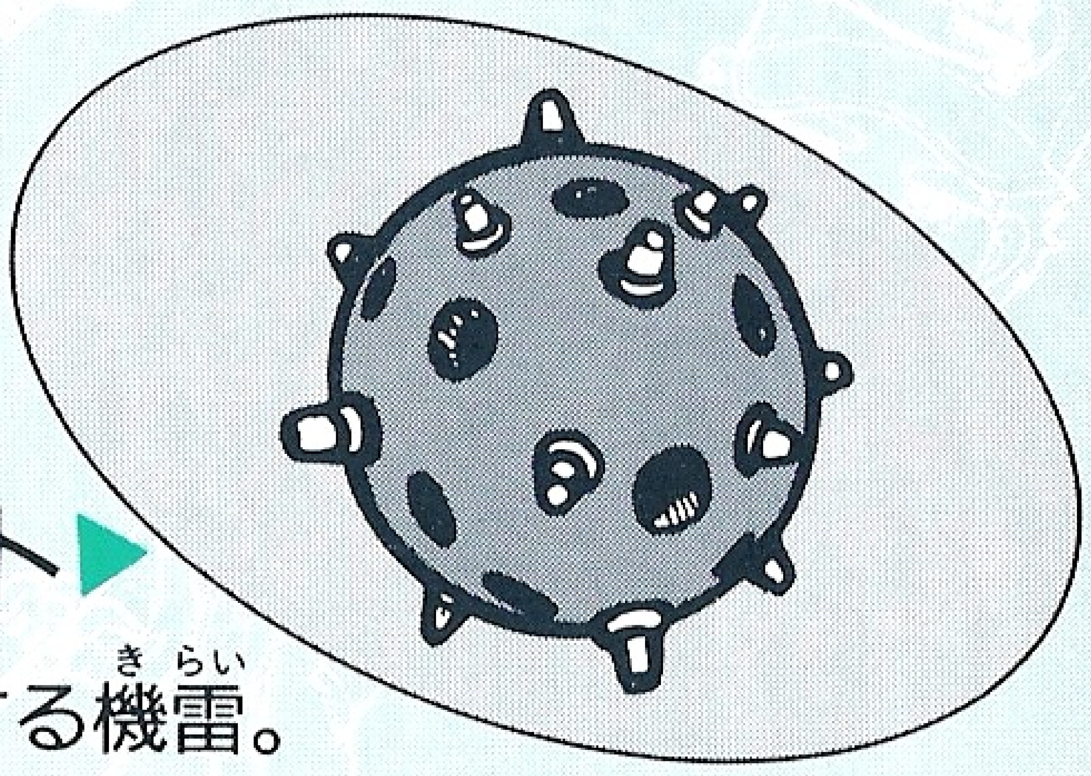
◀④トライ・バスター

バトル・フィールド内に撒く、スチール製のまきびし。タイヤ系の移動方法を持つ敵が踏むと、移動スピードを下げることができる。

▼⑤グランド・マイン

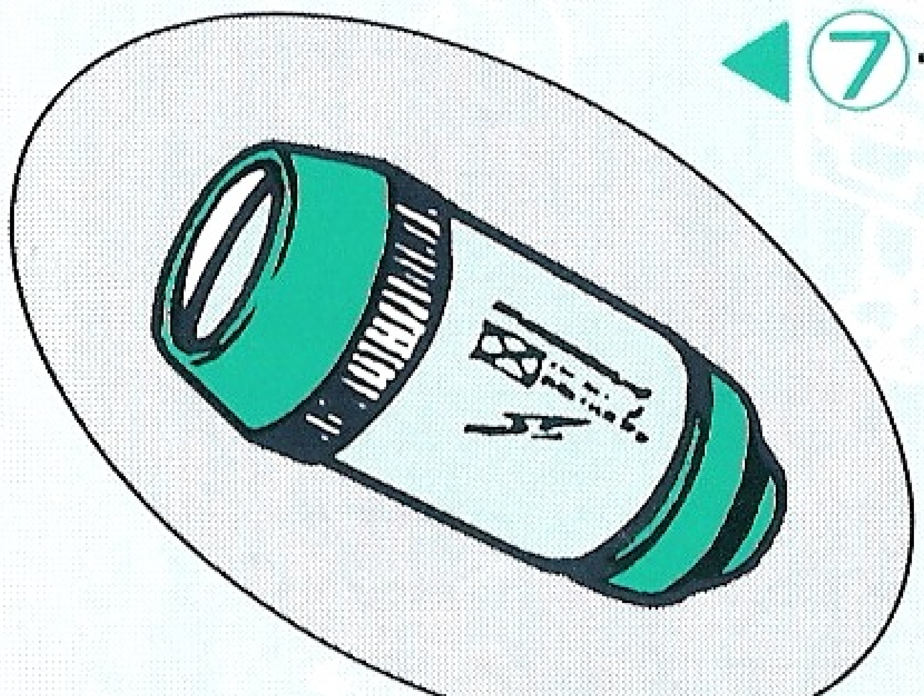
地雷。地上歩行する敵が踏むと駆動モジュールが破壊され移動スピードを下げる。





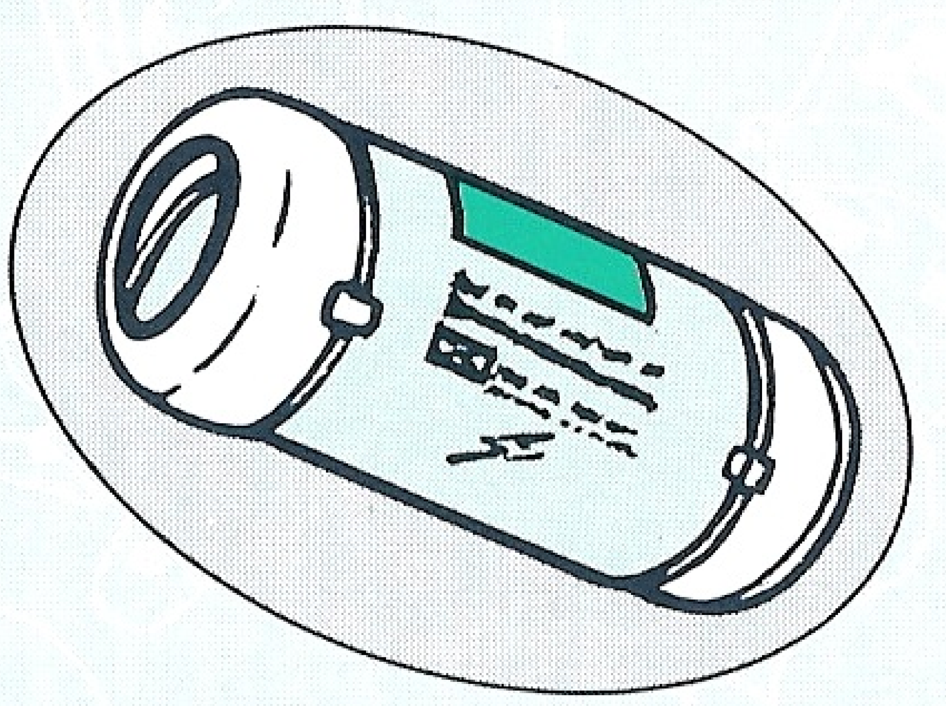
⑥コメット▶

空気圧によって浮遊する機雷。敵のバーニアなどにダメージを与えることができる。



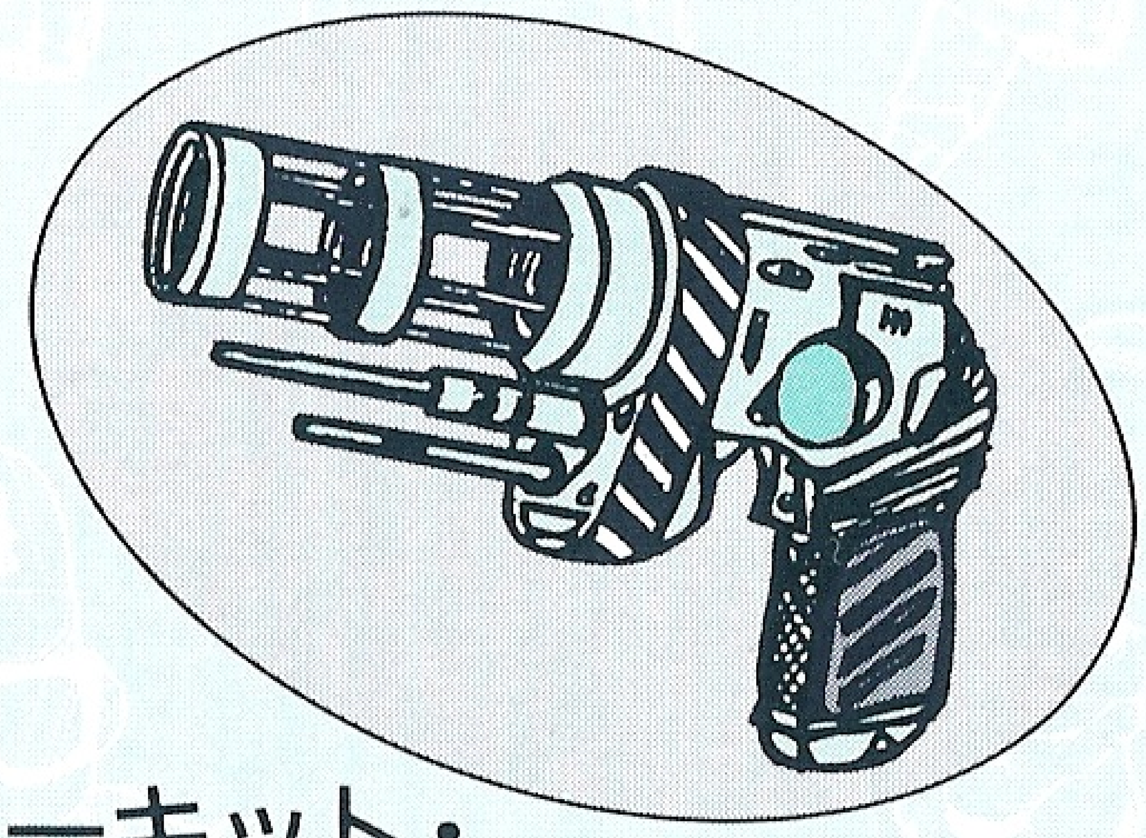
◀⑦チャフ

アルミ小片弾。散布することで、敵の電波妨害を行える。仲間への連絡、ウェイヴ・センサー系の視覚を妨げる。



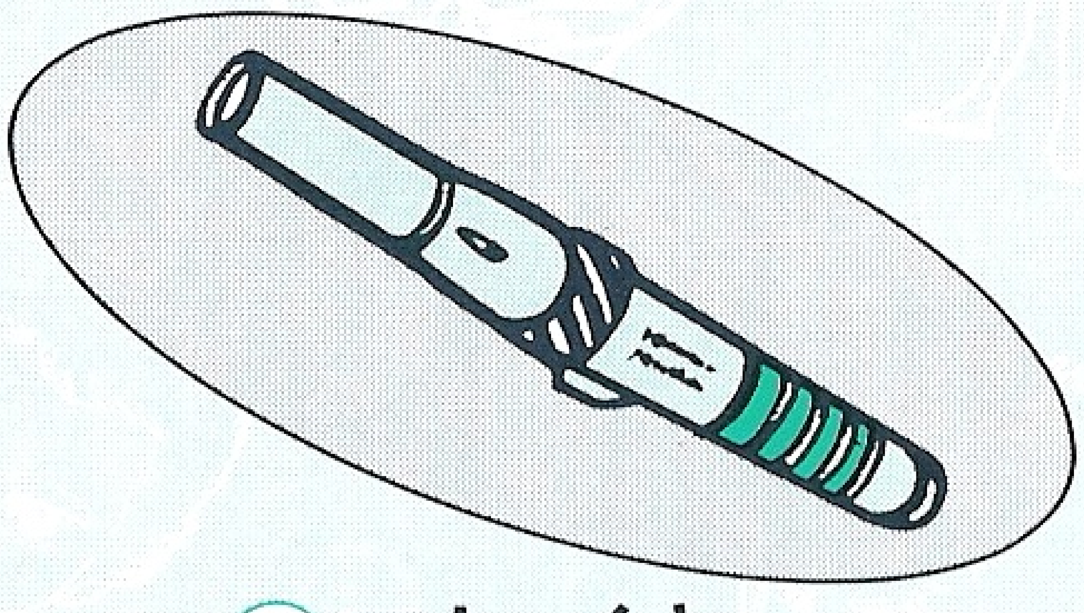
▲⑧ミルキー・ウェイ

大容量アルミ小片弾。チャフの電波妨害率を2倍近くまで高めたもの。



▲⑨サーキット・キラー

敵の制御ターミナルをショートサーキットさせ、機能停止状態におとしいれる。



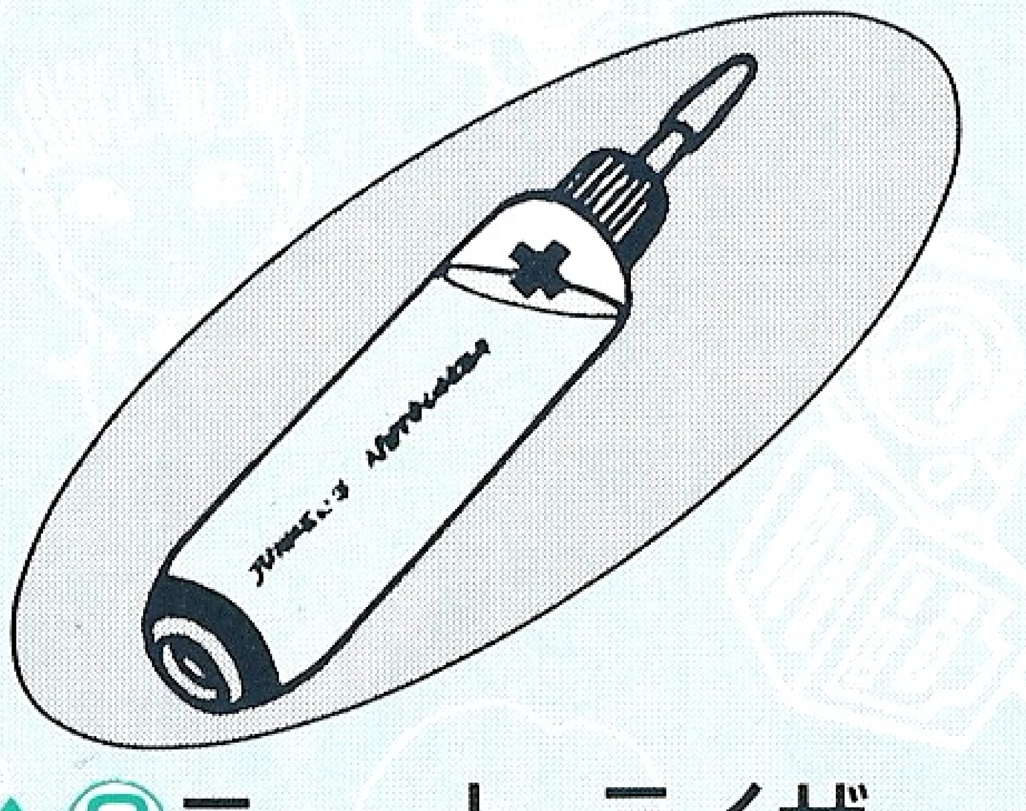
▲⑩フレイヤー

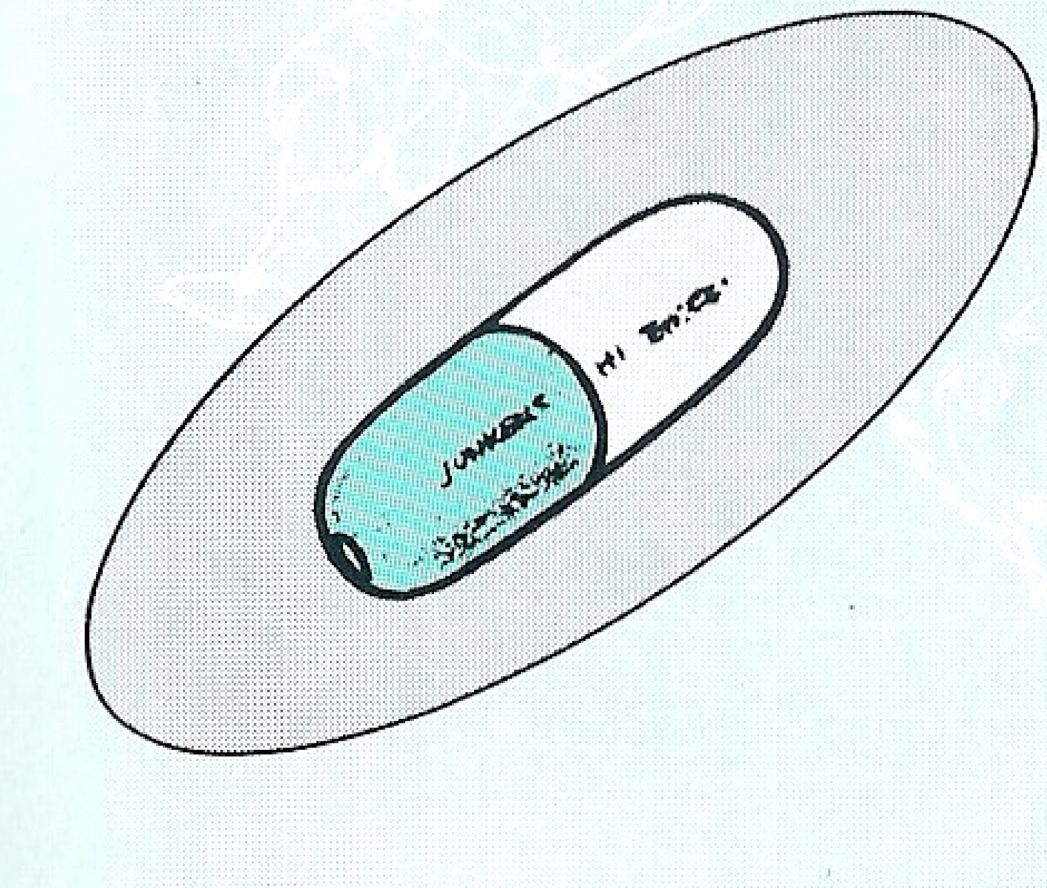
照明弾。暗い室内も明るく照らし出すことができる。

ドラッグ(薬品)

▼①ジャンカーズ・ハイ

急速効果の疲労回復剤。体力を最高128ポイント回復させる。



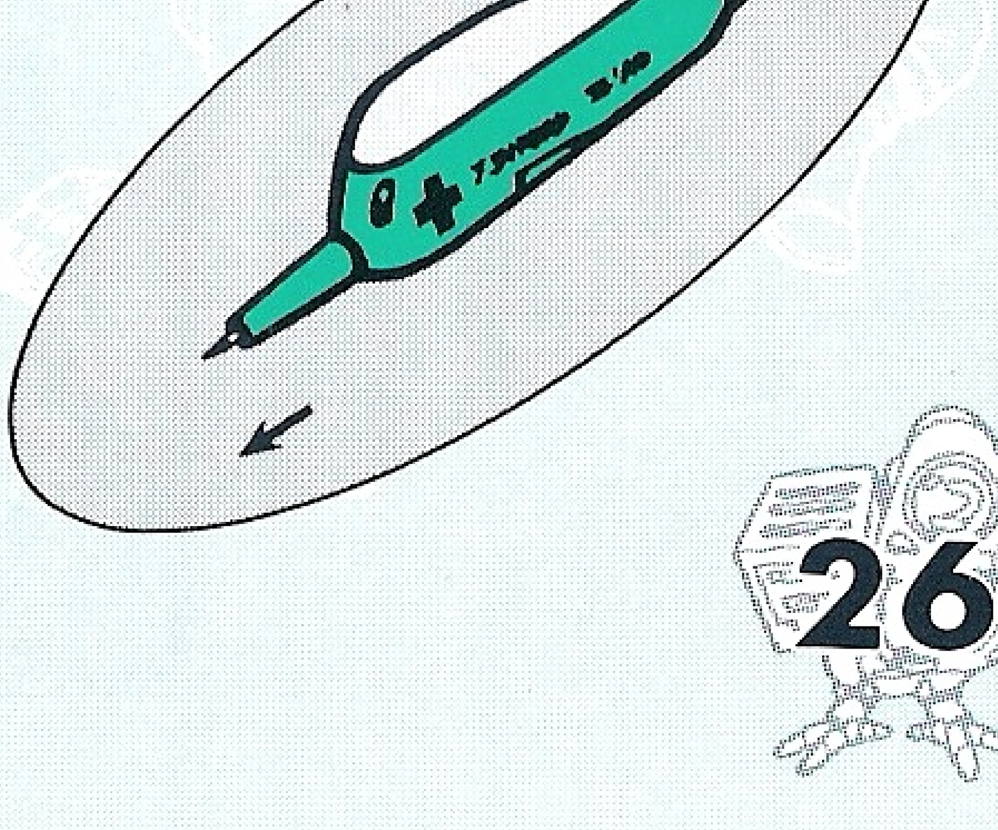


▲②ニュート・ライザー

敵の開発した毒性の生物兵器、「対ジャンカーズ・ハイ細菌」の中和剤。この対ジャンカーズ・ハイ細菌におかされると、プレイヤーはジャンカーズ・ハイの効果を得られなくなる。

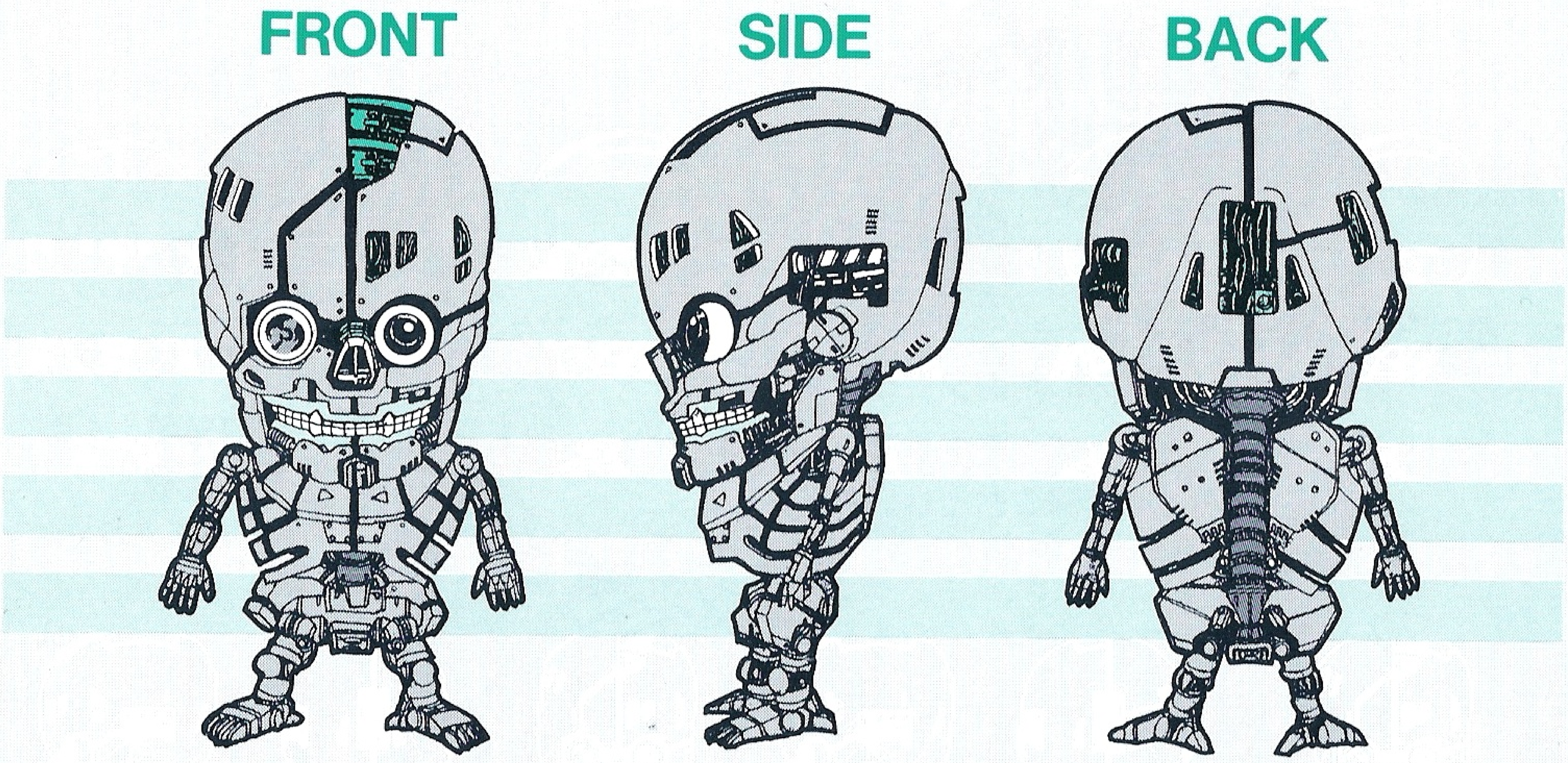
▼③ジャイロ

敵の使用する、麻痺弾(プレイヤーは全身がしびれて動けなくなる)に対抗する刺激剤。使用はプチ・メタルに任せられる。

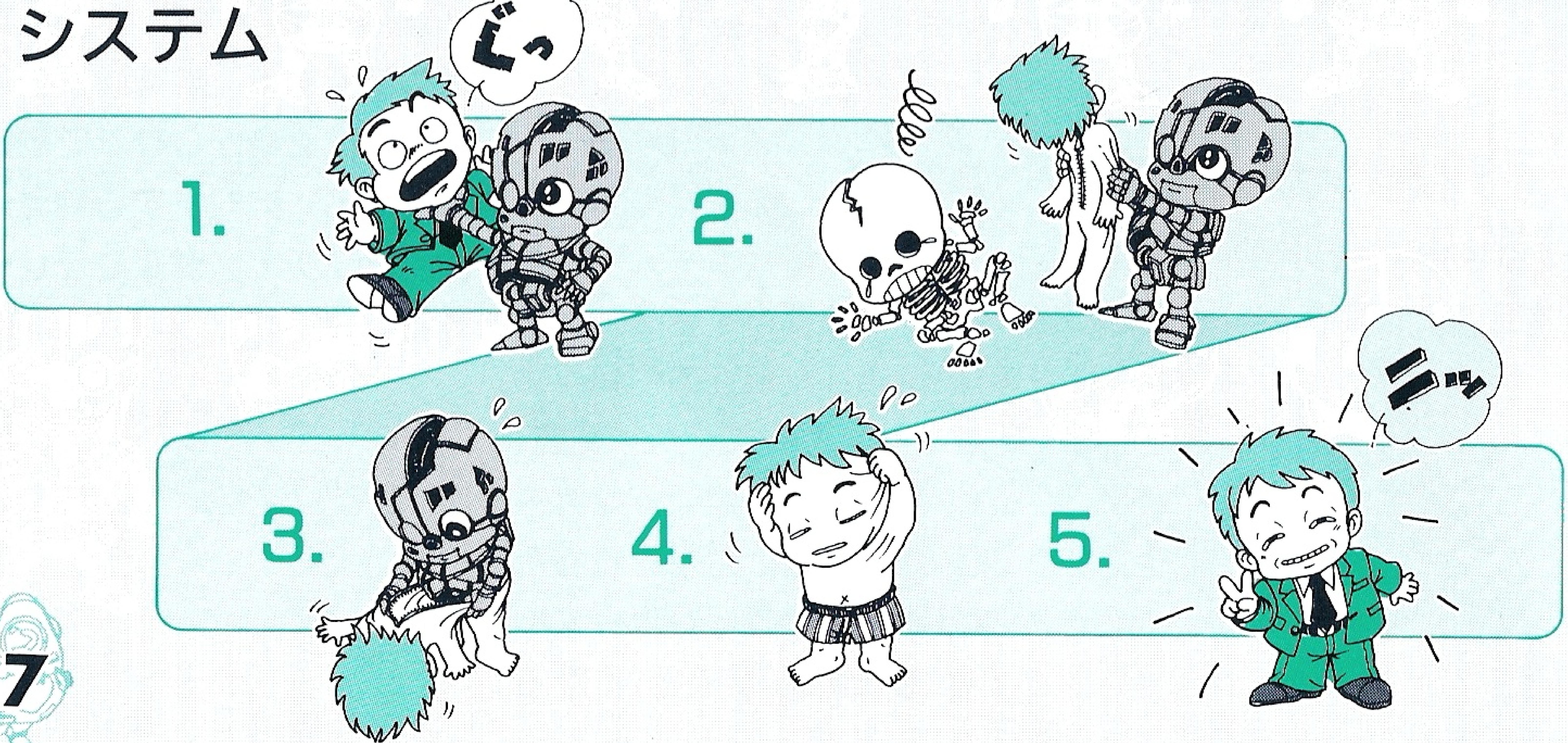


スナッチャーとは?

謎のバイオロイド。
2039年のファースト・コンタクトより毎年冬になると現れ、人を殺害、密かに本人とすり替わり、社会に浸透していく。人工の皮膚を纏い、汗をかき血を流すこともできる。極めて、有機的かつ、無機体そのもの。オリジナルとの見分けはほとんどつかない。彼等は人の身体とすり替わる（スナッチ）事から、スナッチャーとよばれる。

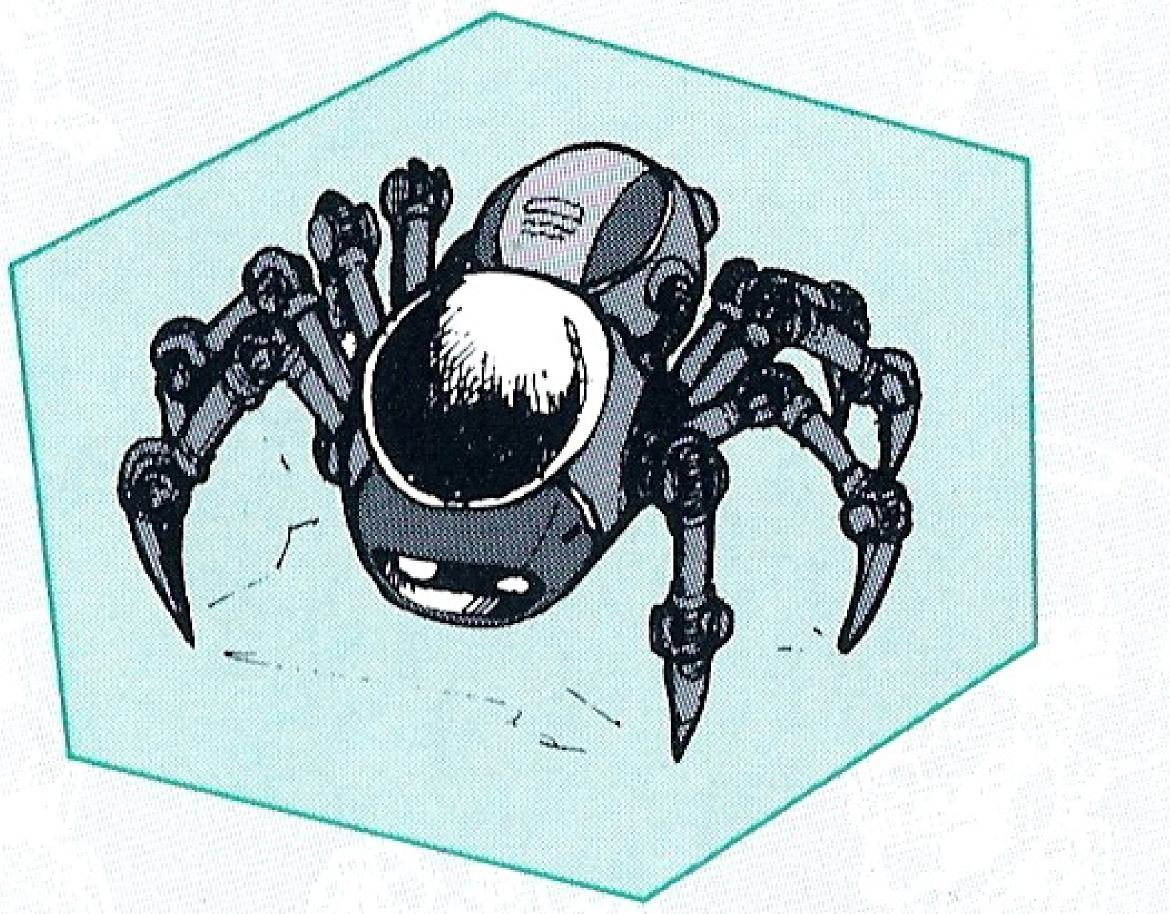


●スナッチのシステム



スナッチャーのクリーチャー

スナッチャーは、ネオ・コウベシティへの直接攻撃の手段として、多種多様の使役ロボットをつくり出している。これらは、「メタル・クリーチャー」と呼ばれている。
現在40種余りが確認されており、攻撃型・防御型・高速移動型などのバリエーションがみられる。知能程度は様々で、ニードル・ガンなどの銃しか使用しないものから、相手に応じて麻痺弾や、ネットを投げつけるなどの特殊攻撃を行える高等なものまである。



◀インセクター

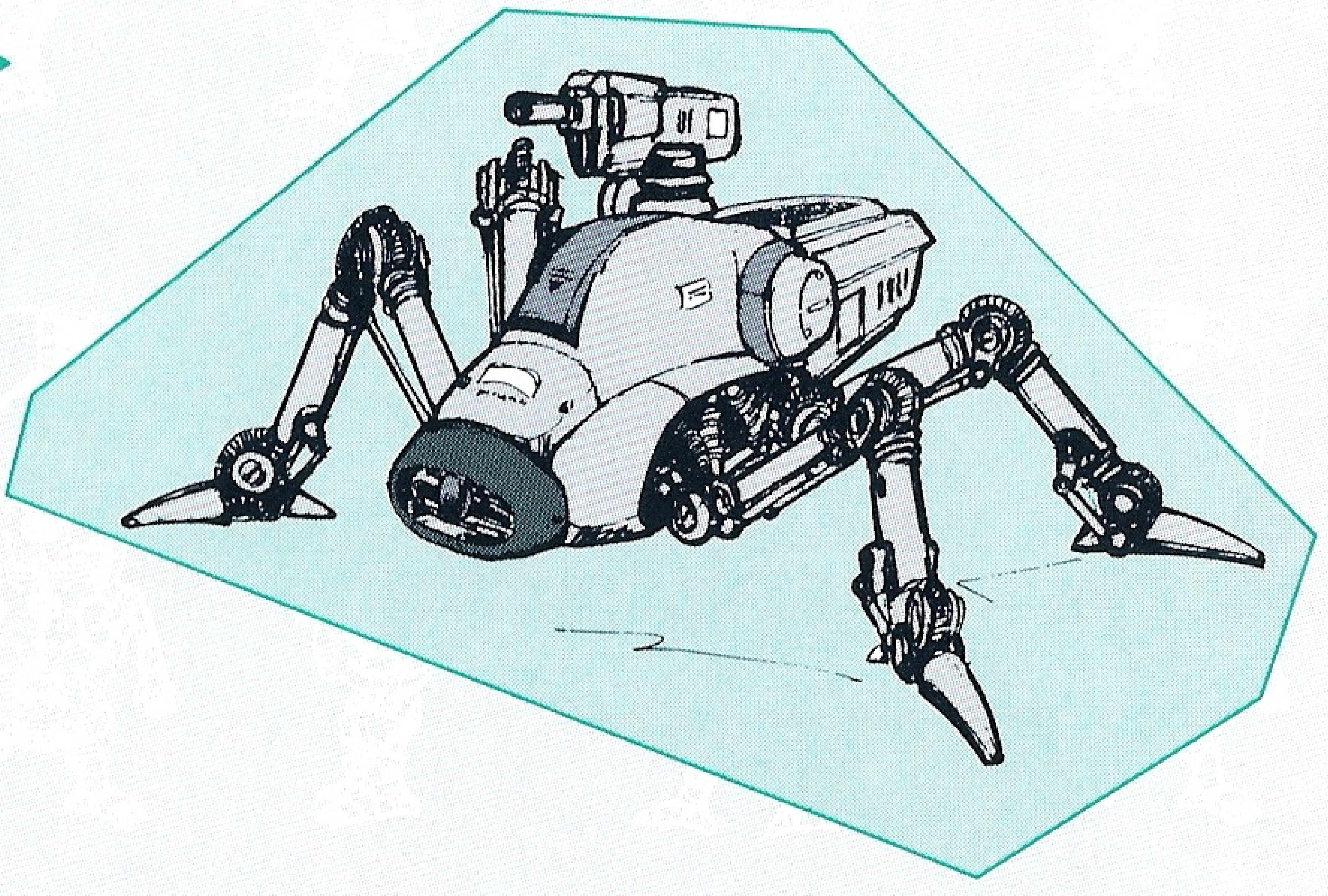
メタルクリーチャー内で、最弱のメカ。新米ランナーにも処理しやすい。

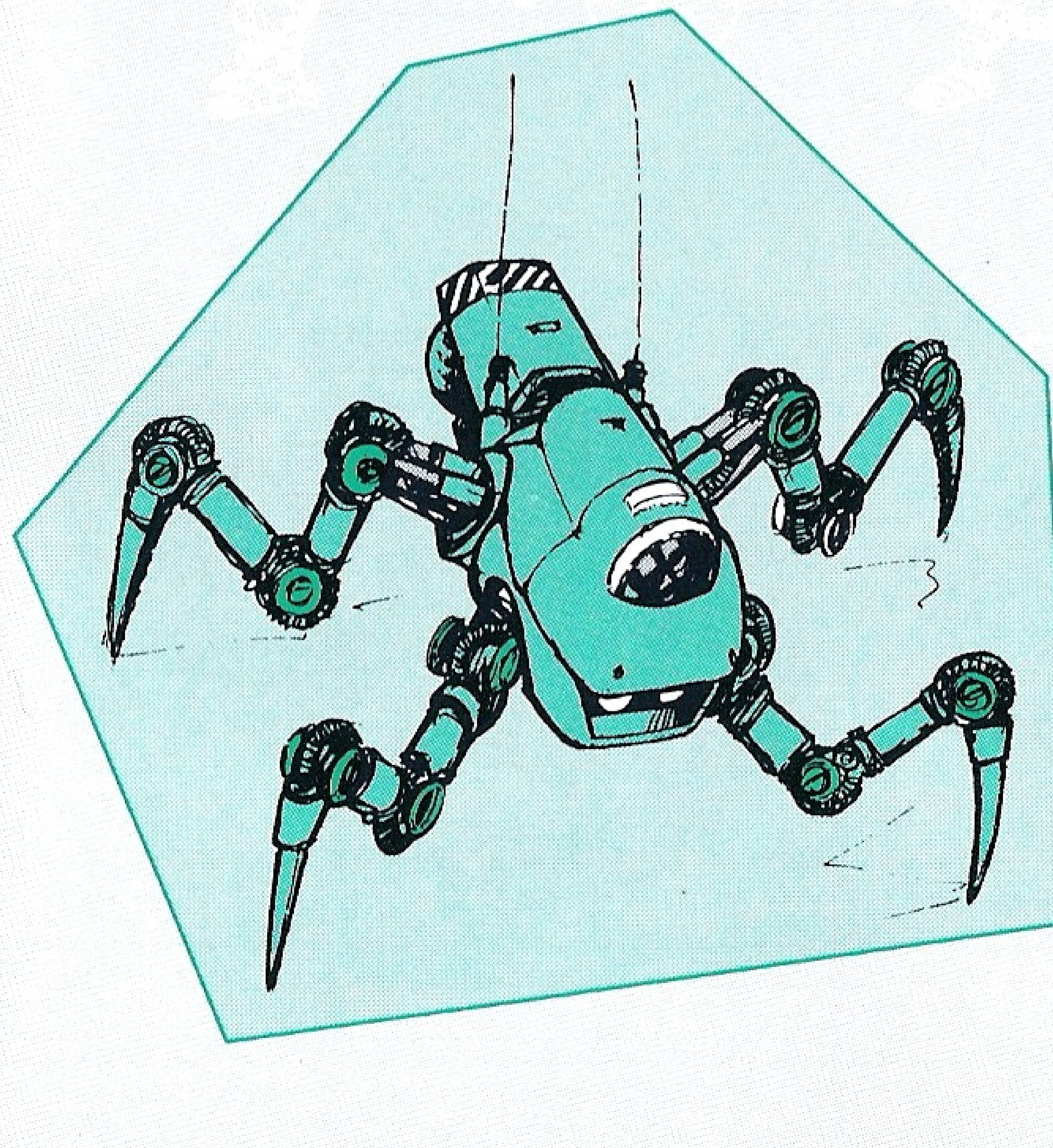
攻撃力	防御力	スピード	正確さ
3	2	4	4

デジット・ロック▶

平均的な機能を持ち、比較的処理しやすい。しかし、群れる特性を持ち、決してあなどってはならない。

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
5	3	6	6



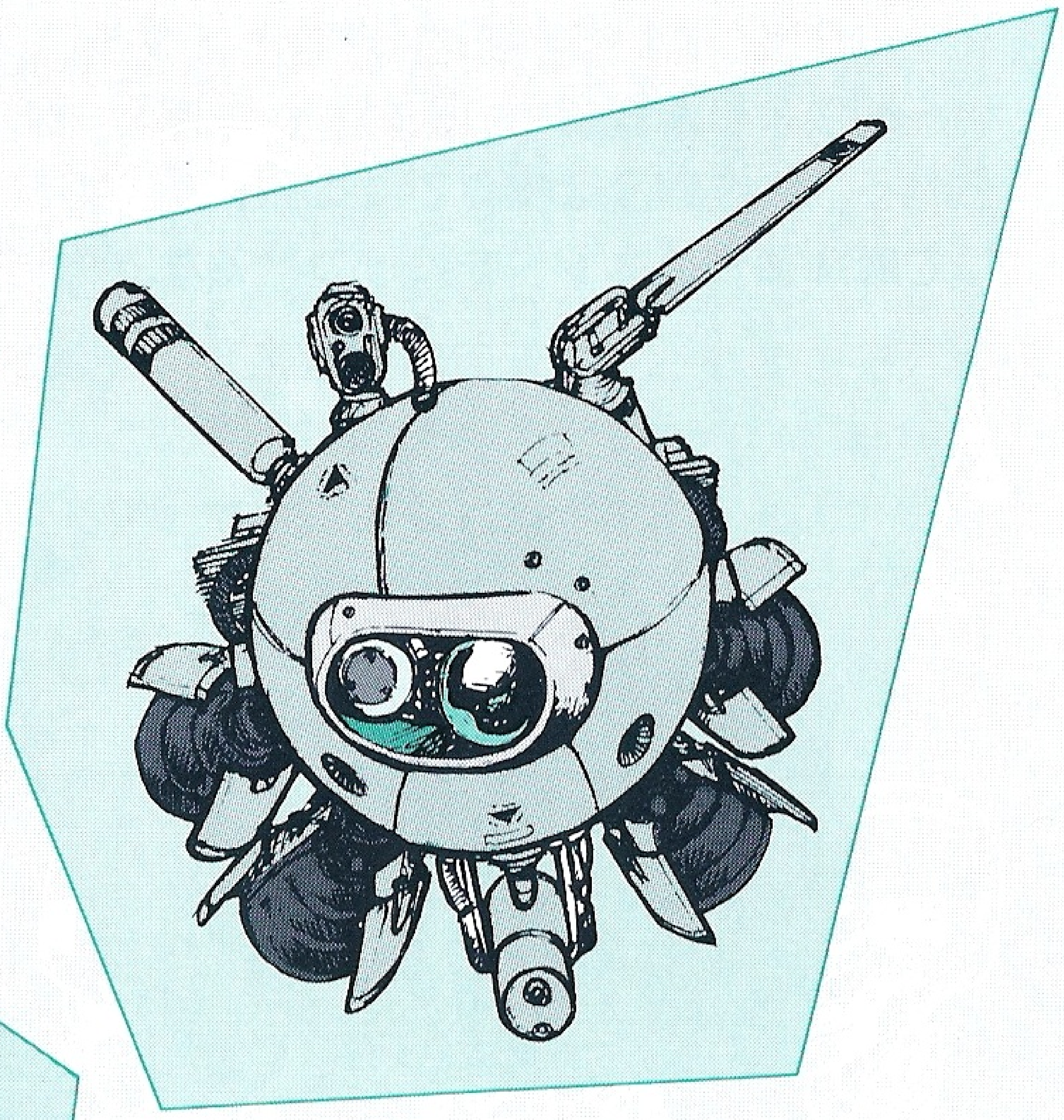


◀ランニング・アキューム

攻撃力、スピード、どれも飛びぬけた能力はないが、アンテナの出力が高く、仲間のメタルクリーチャーを呼び集めることが多い。

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
10	2	8	14

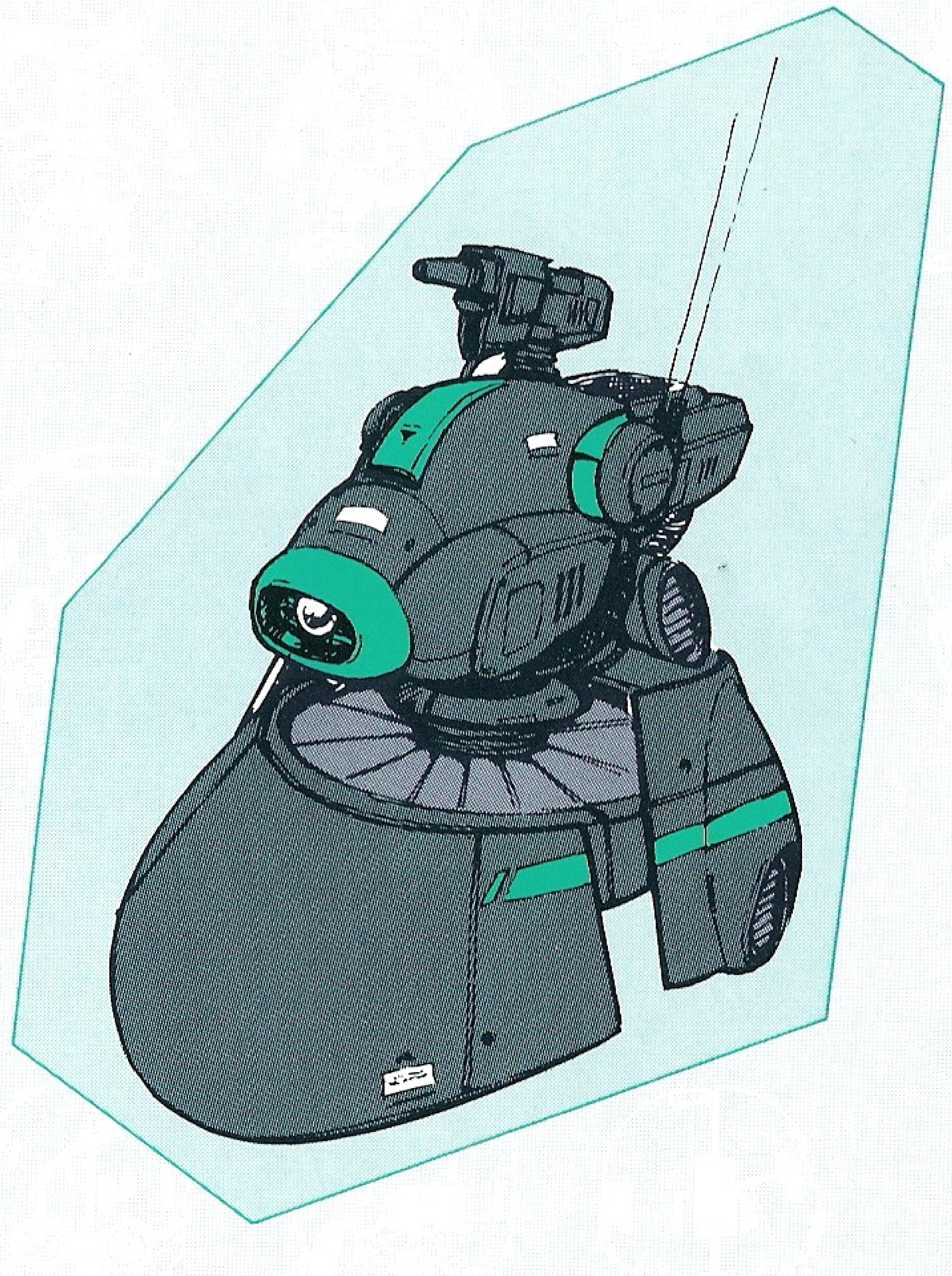
SNATCHER
——スナッチャー——



ヒット・オン・ザ・フライ▶

バーニアによる空中移動を行っている。そのため、移動速度が早いのが特徴。

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
6	4	16	14



◀フュネラル・マスター

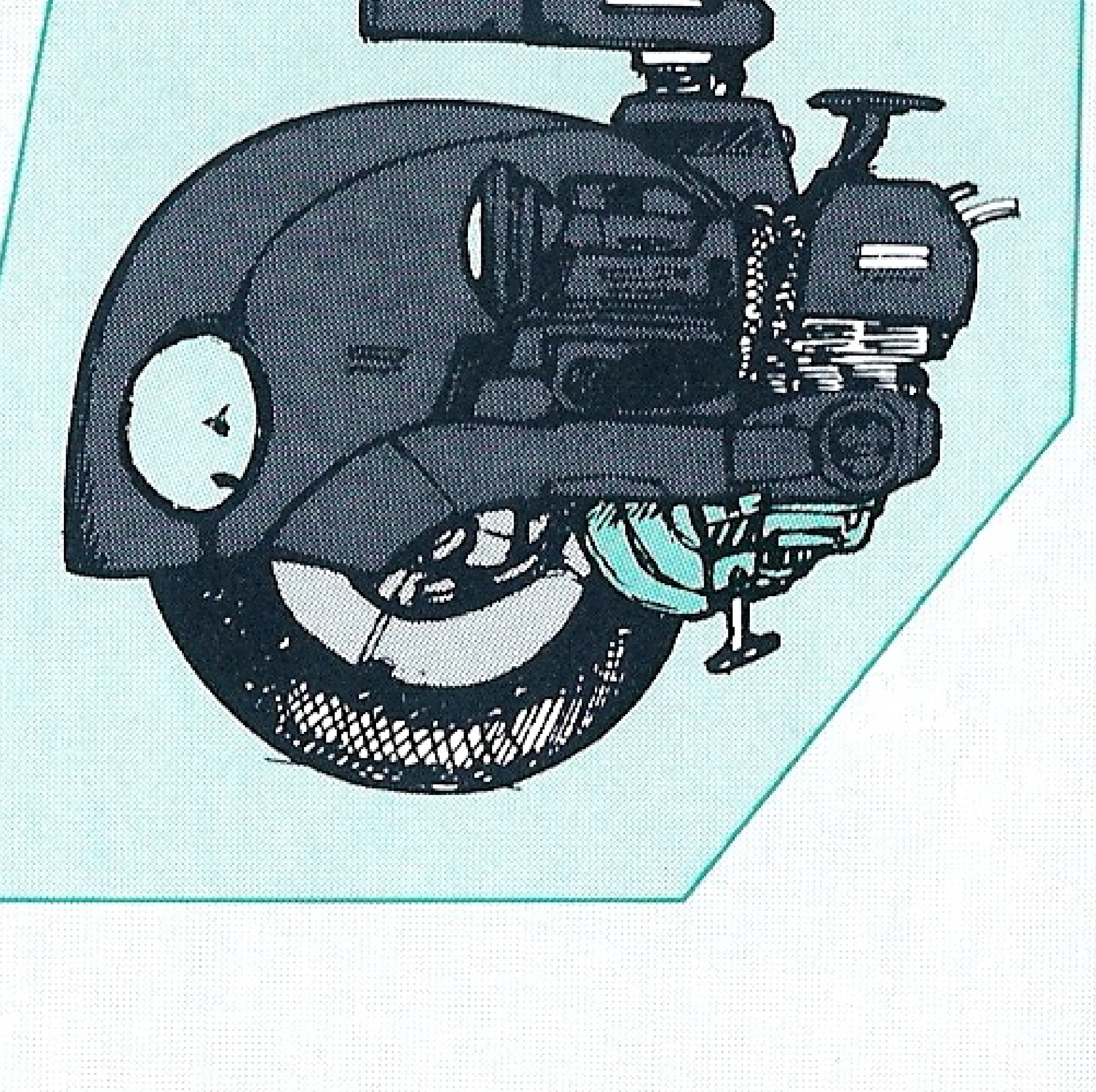
ボディーに対熱処理を行っている。プレイヤーの銃の一部に攻撃効率の悪いものが生じる。

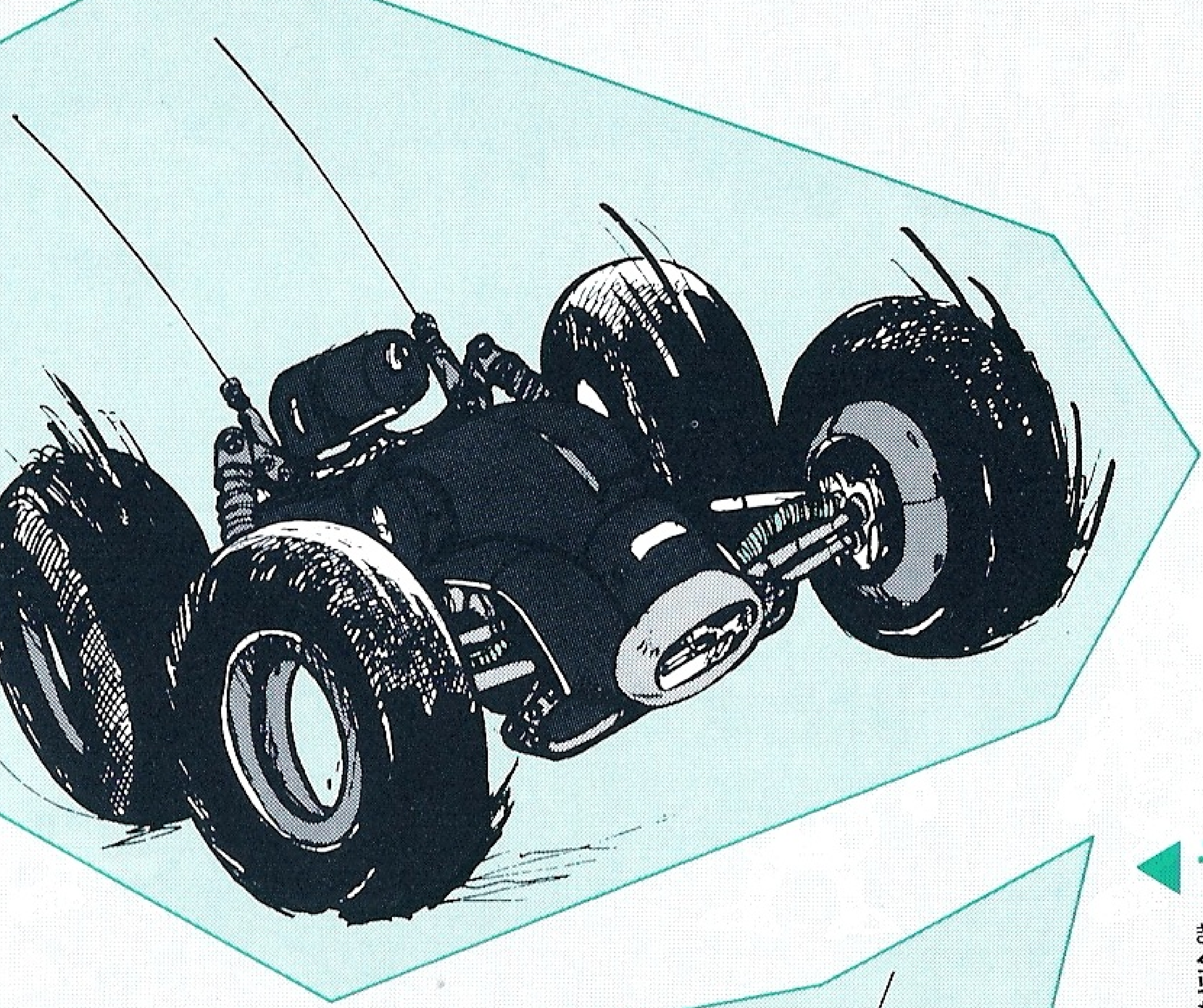
攻撃力	防御力	スピード	正確さ
12	6	15	14

ホロリス・ホイール▶

武装に優れ、攻撃力が高い。移動手段はタイヤである。

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
13	6	14	12

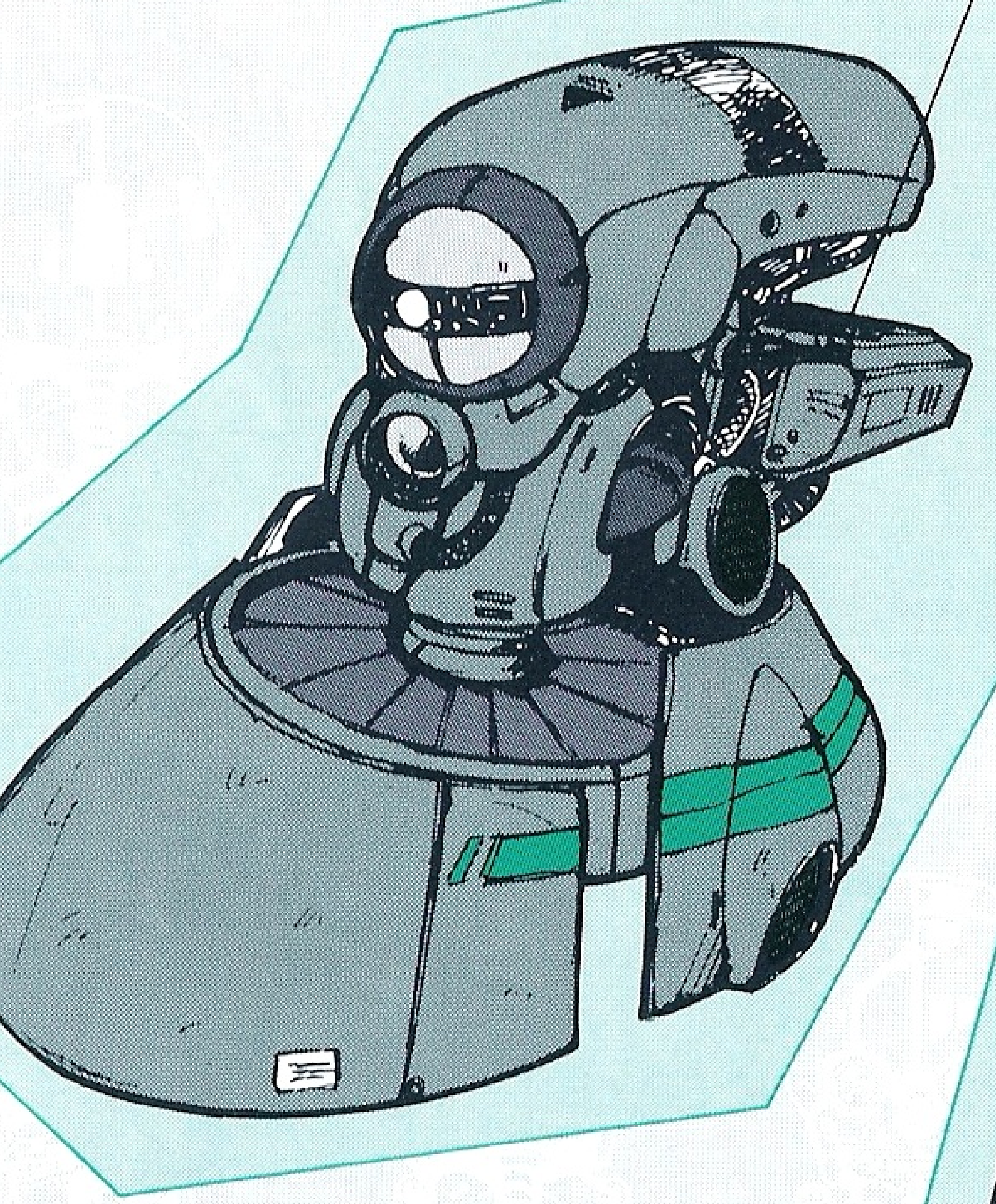




◀オプト・クラウン

視覚センサーが高質で、視認性が高い。かつ、ハイ・ミッションにより高機動。

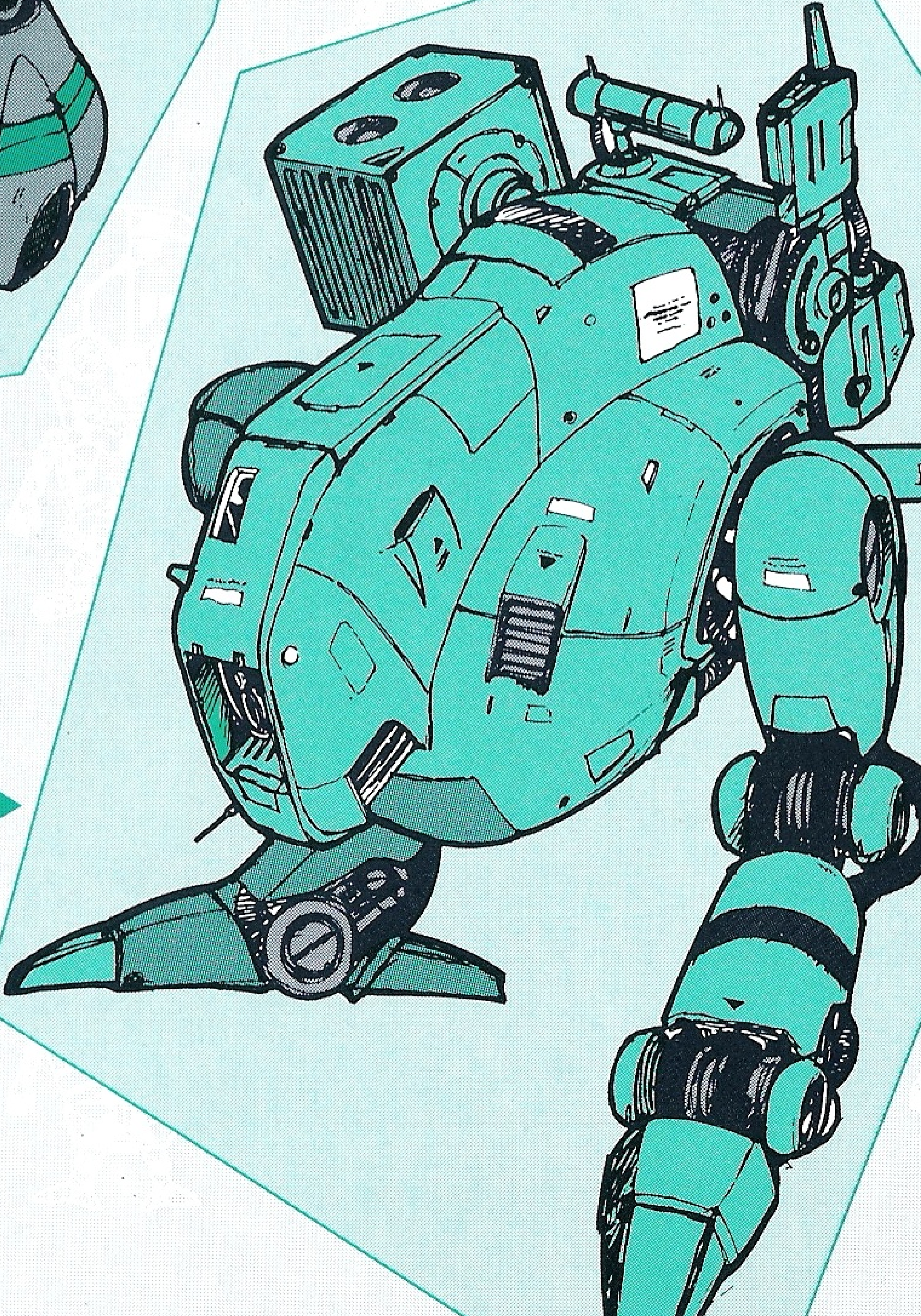
攻撃力	防御力	スピード	正確さ
18	5	16	17



◀ライト・クリスタル

鏡面装甲が特徴。レーザー兵器に対しては抵抗力を持つ。

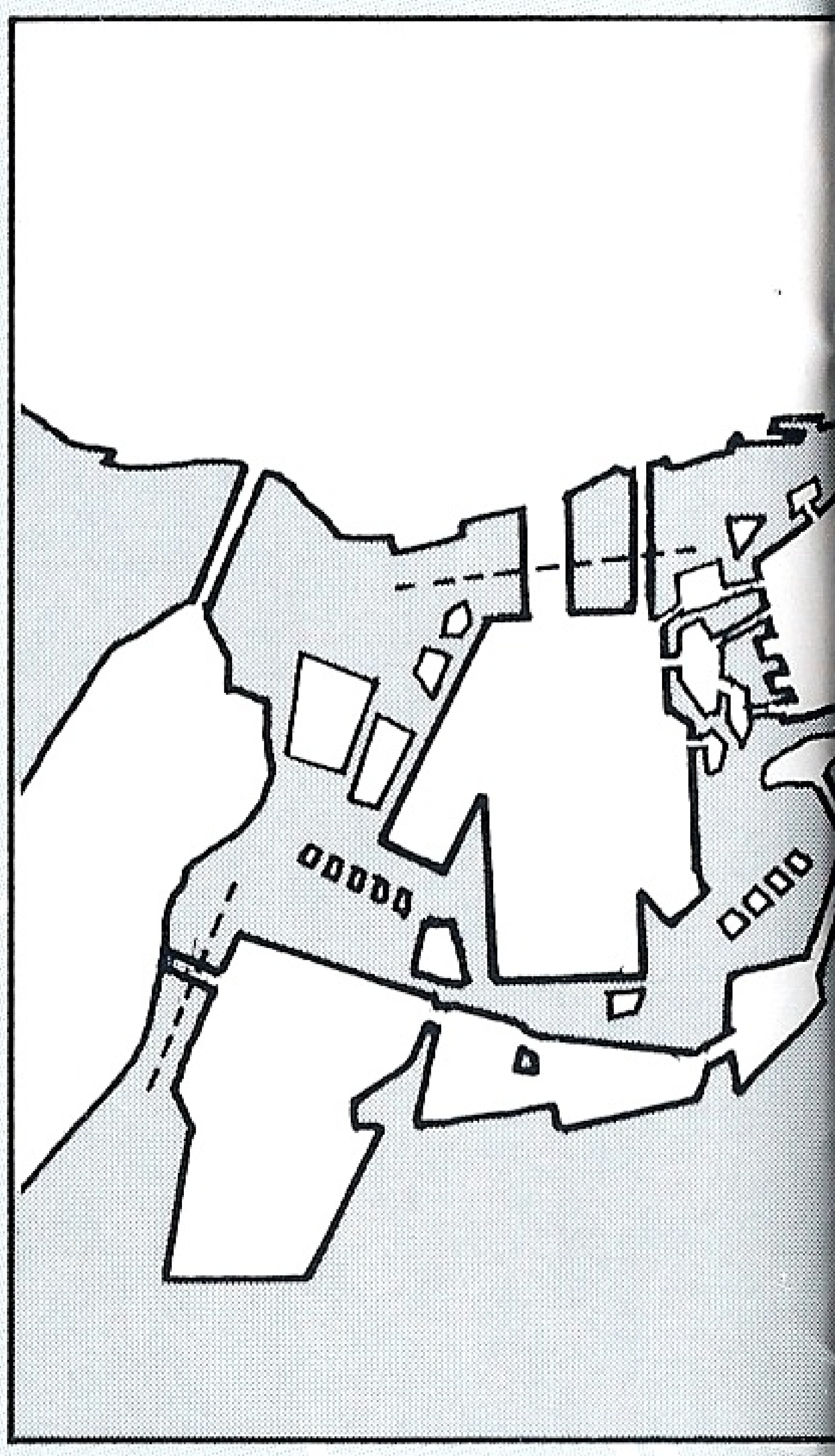
攻撃力	防御力	スピード	正確さ
19	6	20	21



アーミーベア▶

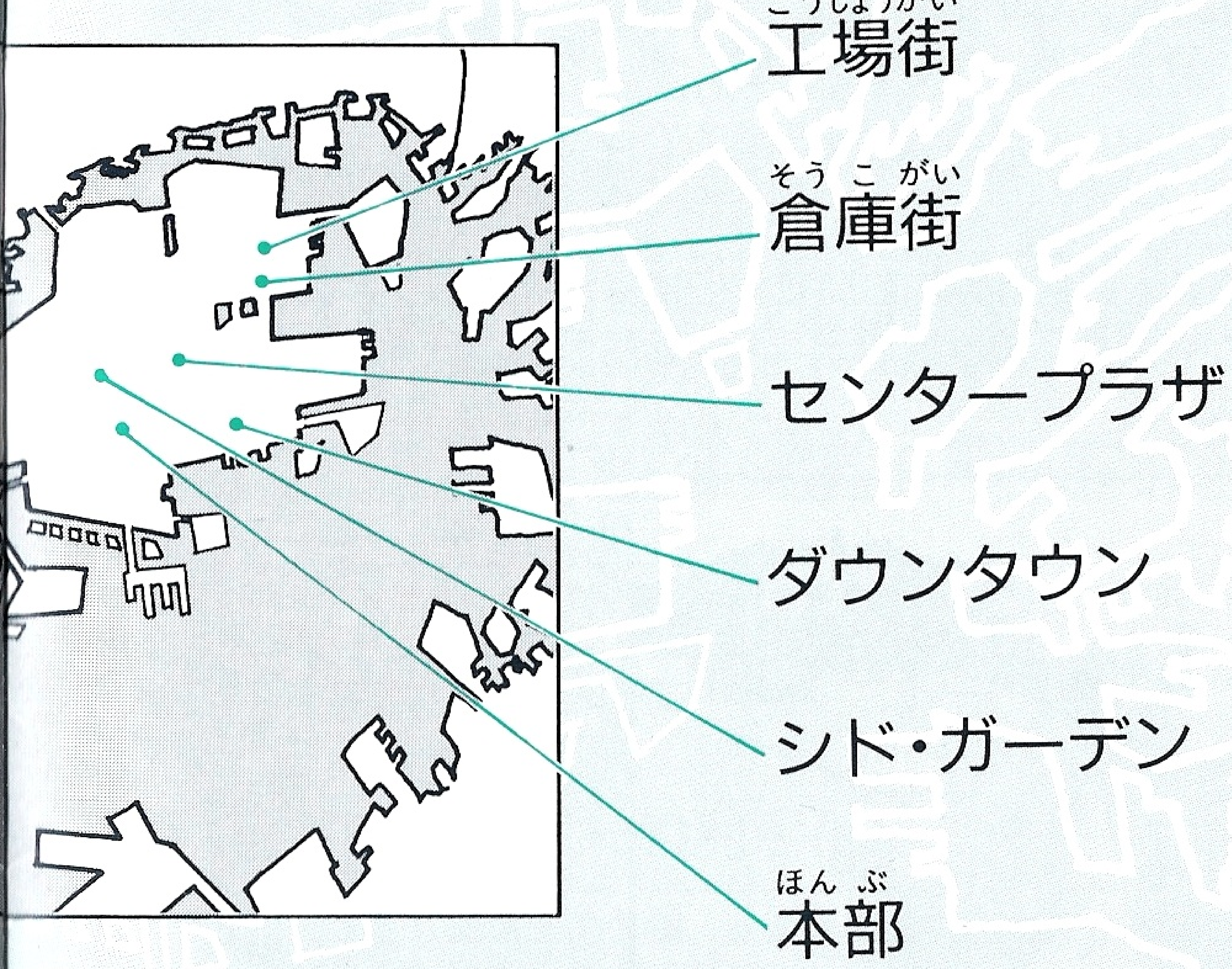
攻撃・スピード・防御、どの能力も高く、スナッチャーが護身用に連れて歩くこともある。熟練度が低いときの対戦は避けるべきである。

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
40	11	24	16



ネオ・コウベ・シティ

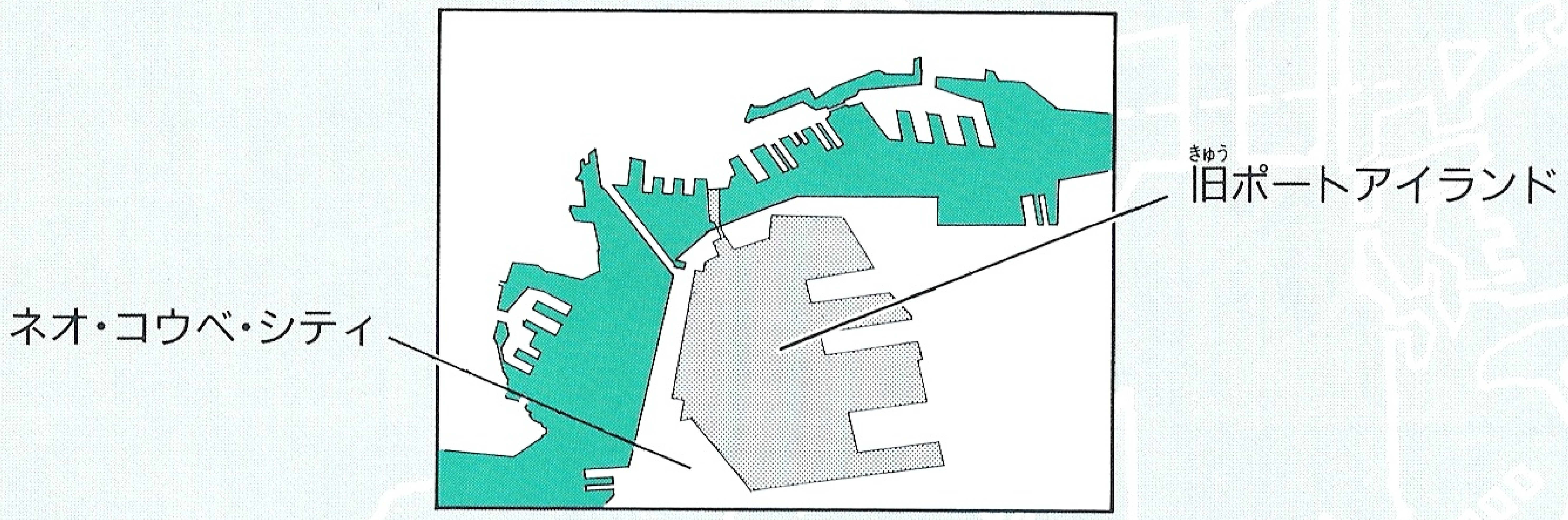
ネオ・コウベ・シティの起源は20世紀末にあったポートアイランド、六甲アイランド、ハイ・ハーバーランド、神戸国際空港(神戸沖空港)、神戸複合産業団地といった瀬戸内海に浮かぶ人工島から発している。21世紀に入り、大きく5ブロックに分かれていたこれらの人工島が統合、拡張され現在の大人工大陸：「ネオ・コウベ・シティ」が生まれたのである。
ネオ・コウベ・シティは情報・通信システムを装備したインテリジェントビル、人工地盤とウォーターフロントによる21世紀のハイテク情報都市であり、地下自動車道、地下エネルギー幹線、ゴミ処理パイプライン、光ファイバー、人工河川、地域冷房、真空システムと言った環境設備も当初から完備されている。
ネオ・コウベ・シティは国際都市として誕生し、様々な人種、民族の入居を認可、文化と技術交流を意図したコスモポリスであったが、結果的には人種のルツボを海上につくることとなった。今では、様々な犯罪者、ミュータントの巣窟と化している世界で1位、2位を争う犯罪都市（クライムビィル）となっている。



総　面　積　600,000㎢
総　人　口　600万人（登録者のみ）
未登録人口　推定50万人
建設面積　20％業務用
80％住宅（2042年調べ）

旧ポートアイランド

1980年当時から、毎年3㎝ずつ沈下していた旧ポートアイランドは1994年の御坊沖地震によって完全に水没。
1995年、コウベ・シティでは新たなる人口島計画において、旧ポートアイランドの金属資源利用の案もあったが、コスト面から断念。現在も旧ポートアイランドには膨大な金属資源が眠っている。



旧ポートアイランドMAP

人工島工法

土砂埋め立ての形では、旧ポートアイランドの例に見られるように地盤がもろく、休活火山を多く抱える日本にとって、水没の危険はまぬがれ得ない。そこで新たな人工島工法では、1990年当時建築技法の一つであったスーパーフレーム工法を利用し、最大幅1.25㎜の鉄骨に、約5㎜の防錆硬質樹脂をコーティングしたものを基盤に用いている。鉄骨（スーパーフレーム）を地下90mまで埋め込み、標準海面上2.5mに基礎地面を構築、堅固な地盤と高波などの水抜けに対応している。
しかし、そのような工法でも、沈下はまぬがれず、2032～2042年の10年間で年平均8㎜のペースで、ネオ・コウベは沈みつづけている。

※ネオ・コウベ・シティ建設には神戸新空港を含めて約482万本のスーパーフレームが使用されている。

ネオ・コウベのエネルギー形態

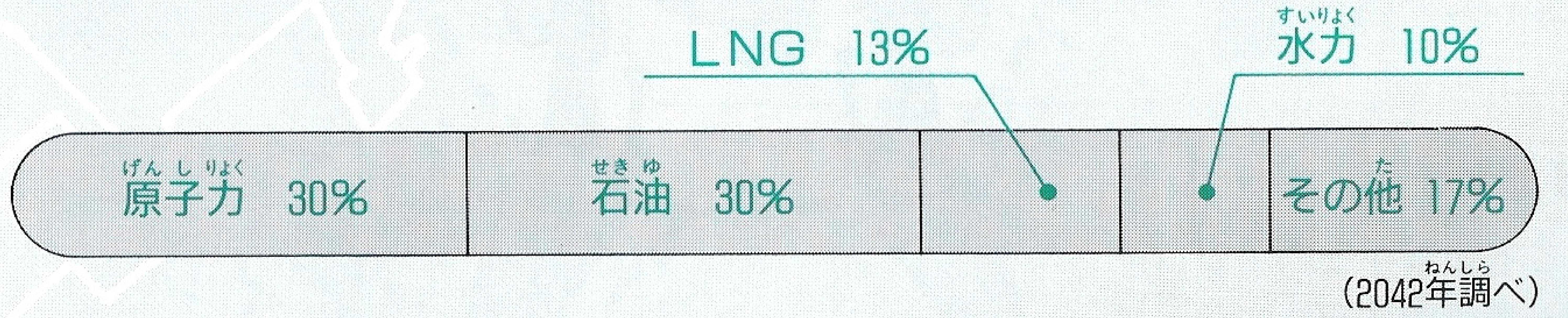
●従来のエネルギー形態

LNG(液化天然ガス)	ＬＮＧ貯蔵基地プラントがネオ・コウベの南端地域に密集している。
原子力発電	1992年、神戸初の原子力発電所『くろしお』一号炉始動。1998年、プルトニュームを利用する高速増殖原型炉『わだつみ』始動。以来、現在まで無事故。
核融合	2030年、関西初の核融合炉『プロメテウス』始動。年々、電力供給比率を上げてきている。
石油	今世紀に入って石油貯蔵基地プラントの半分が放棄されている。シティではこの廃プラントを利用して様々なイベントが行われている。

●自然エネルギーの利用

太陽光発電	軌道上の各種、太陽光発電人工衛星から24時間体制で集約され、変換された太陽エネルギーが送られてくる。
波力発電	波力発電プラントをネオ・コウベの南側を取り囲む堤防に設置し、高エネルギー回収効率を得ている。
温度差発電	ネオ・コウベ沿岸に合計３基の温度差発電プラントが起動している。コウベの表層海水との温度差を利用している。
水力発電	現在では水力発電の80%は人工河川『イナ川』が占めている。

●2042年ネオ・コウベ エネルギー供給



（2042年調べ）

■現在注目されている発電施設に、海水ウラン回収システムがある。天成工務店・コウベ電力の構想によるもので、現在海上プラントを建設中。2046年には、稼動予定。
海水ウラン回収システムプラントでは、海水に溶け込んでいるウランの吸着、濃縮、溶媒、抽出、沈澱、ろ過、加工、を一貫して行い、原子力発電に利用する。
2053年までにエネルギー供給率20%が期待される。

BATTLE-TECHNIQUE

バトルテクニック

基本的なバトルテクニック

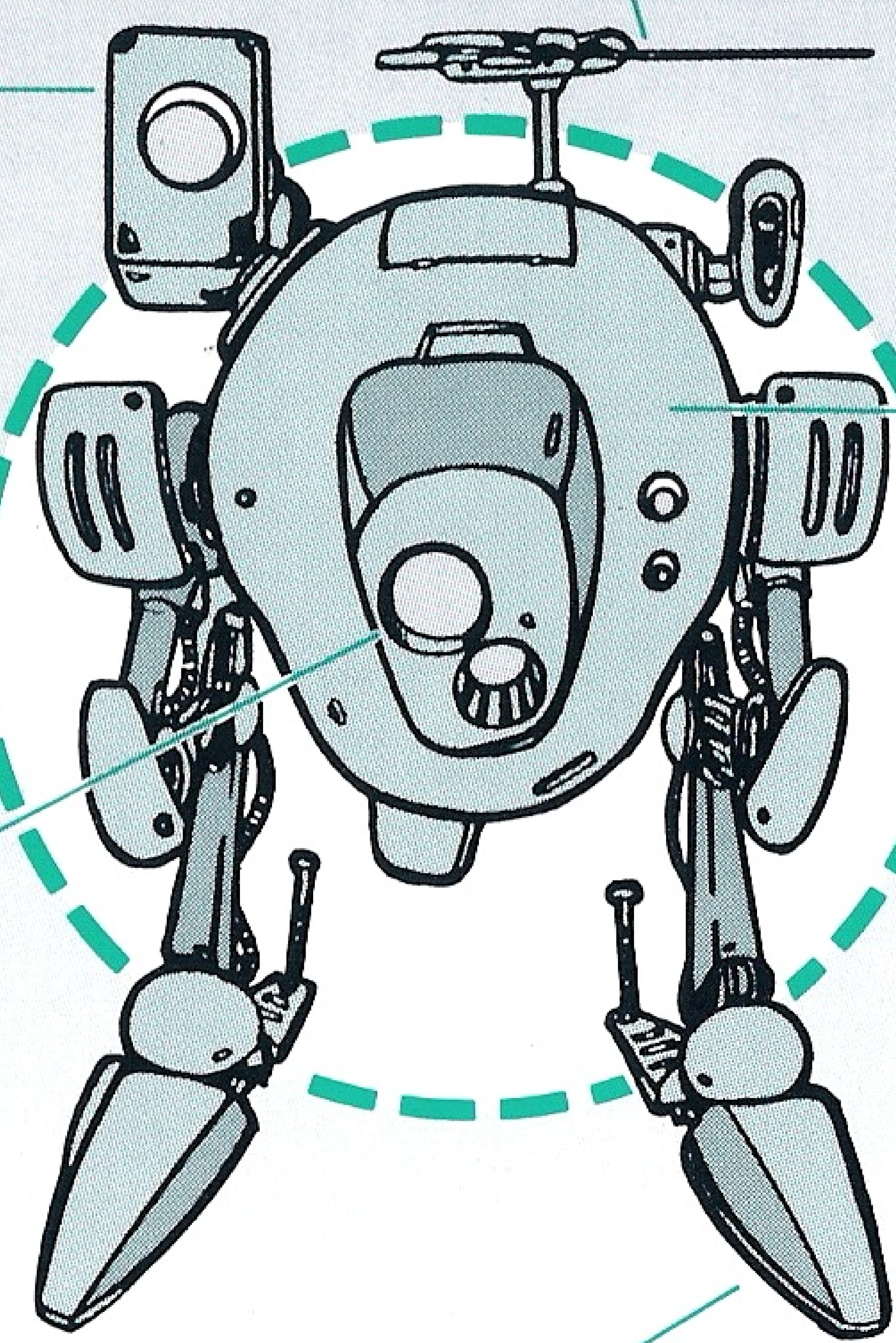
プレイヤーは、銃での攻撃の場合、敵をパーツごとに攻撃できます。(ターゲットセットしたポイントを攻撃します。)敵は、攻撃力の強いもの、装甲の厚いもの、スピードの速いものと、種類によって様々です。出現した敵によって、攻撃する戦略を考えなくてはなりません。
敵の持つLIFEが0になると、敵は破壊されます。

●アンテナ●

ここから電波を出して、仲間のメタル・クリーチャーを集める。
攻撃すると敵を増やさずにバトルできる。

●武器●

攻撃力の高い敵は、銃口を攻撃すると攻撃力が下がる。ただし、敵によっては、武器が完全に使えなくなると、自爆して爆風でプレイヤーにダメージを与えるものもいるので注意。



●ボディー●

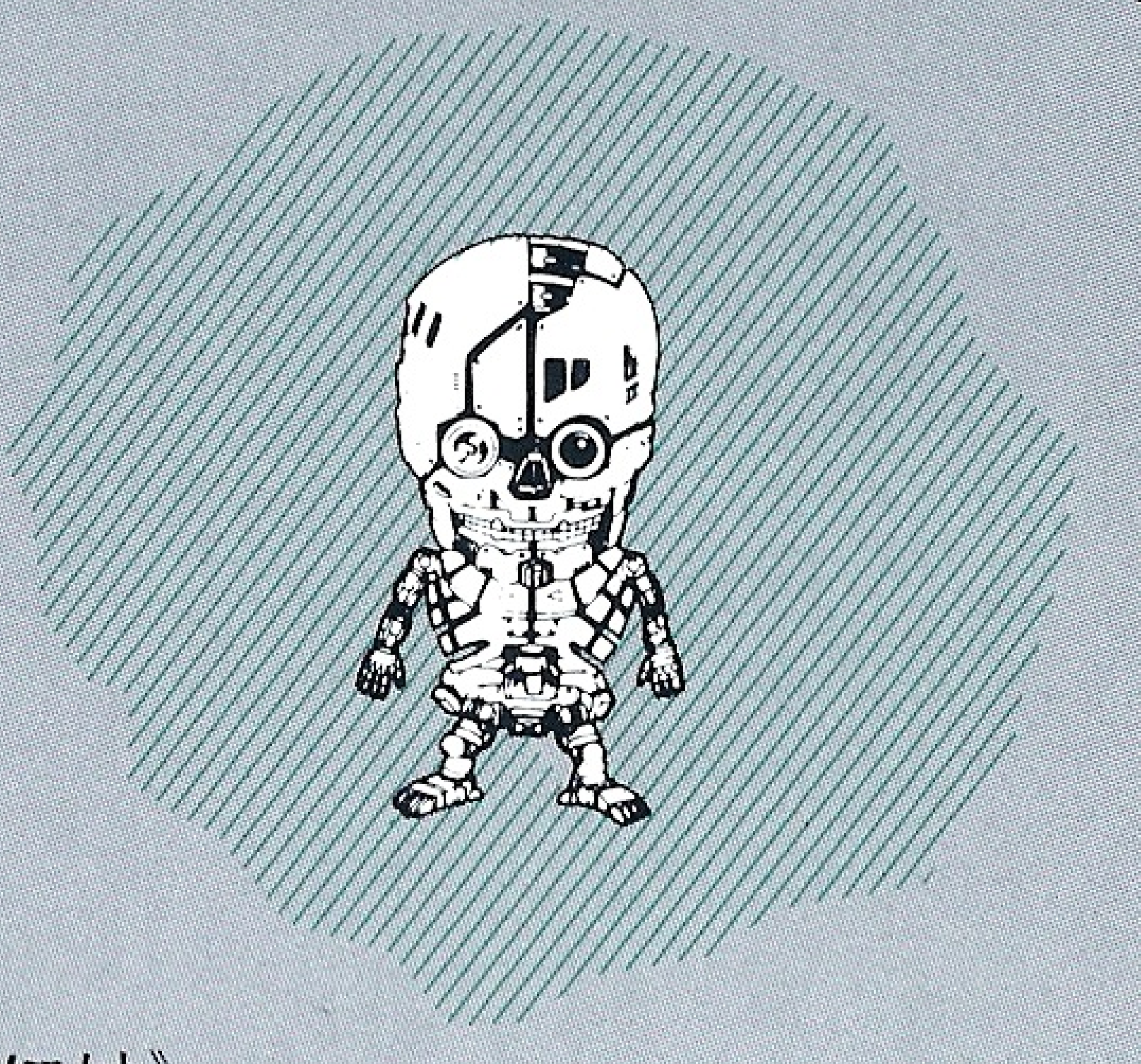
重要メカが集まっておりLIFEが下がる。

●アイモジュール●

ここを攻撃すると、プレイヤーを確認する能力が下がる。狙いがはずれて、正確に攻撃できなくなる。

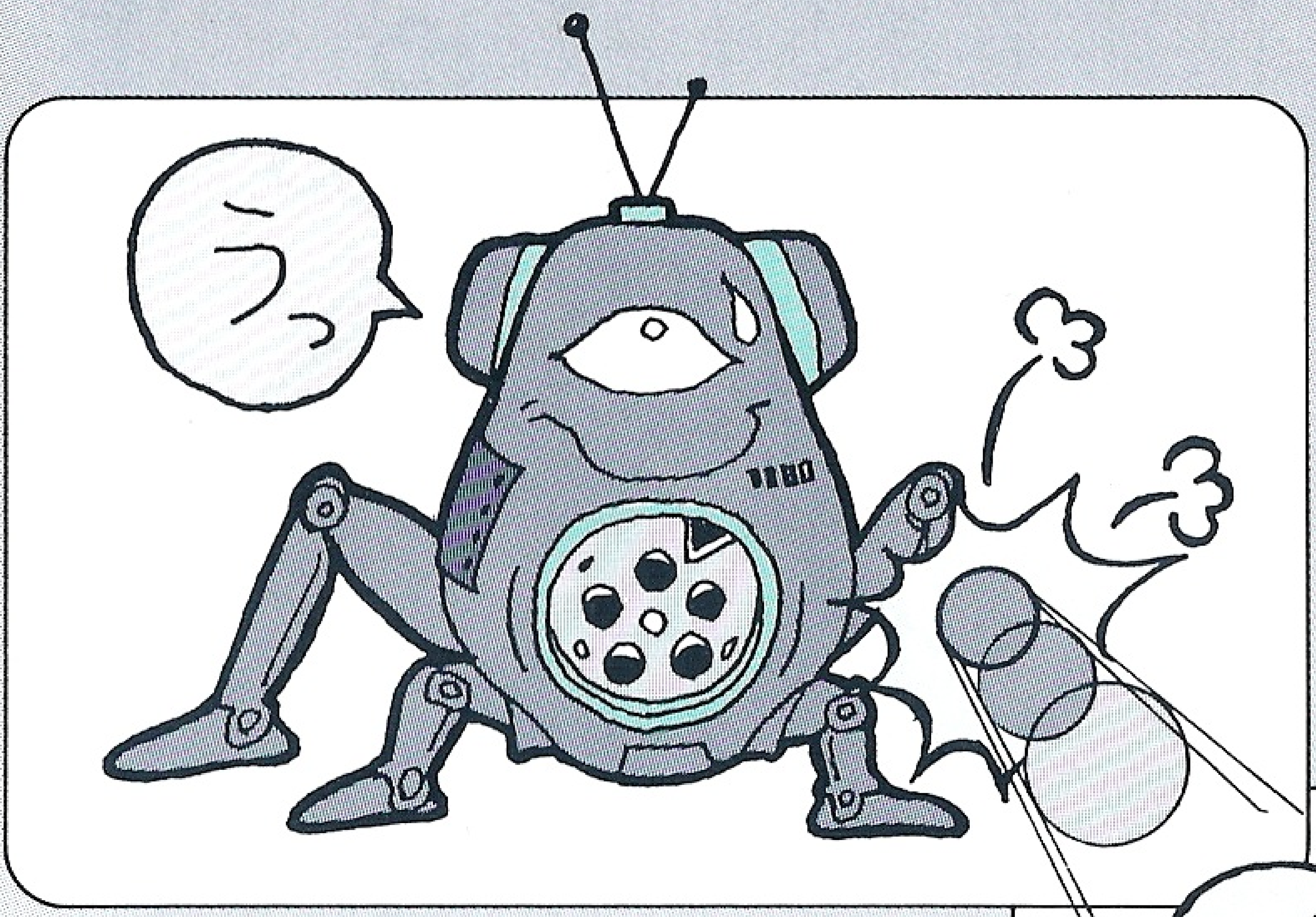
●駆動部●

攻撃すると敵のスピードを落とすことができる。スピードのある敵は、攻撃しても逃げまわるので、まず足まわりから狙う。



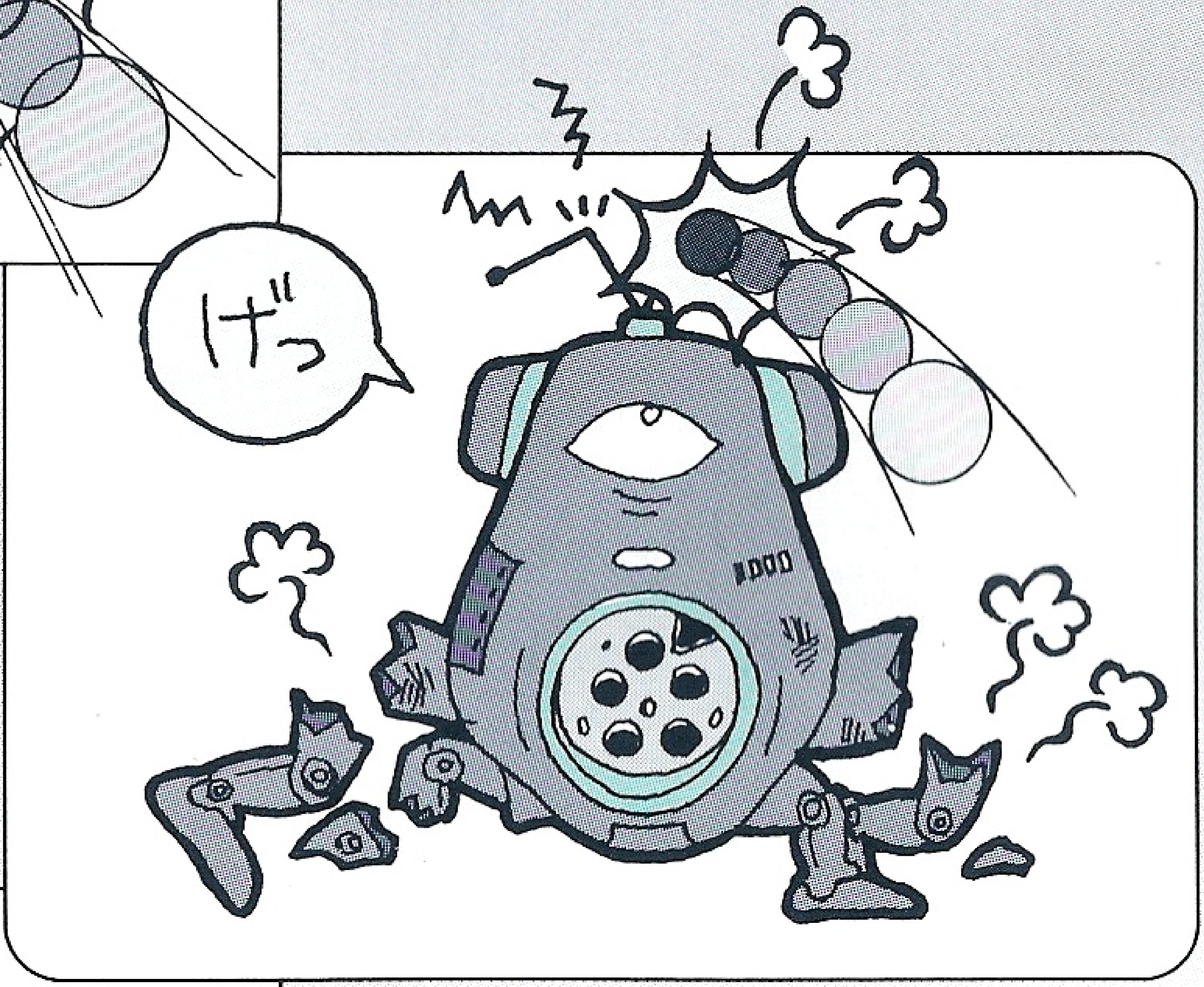
応用編Ⅰ

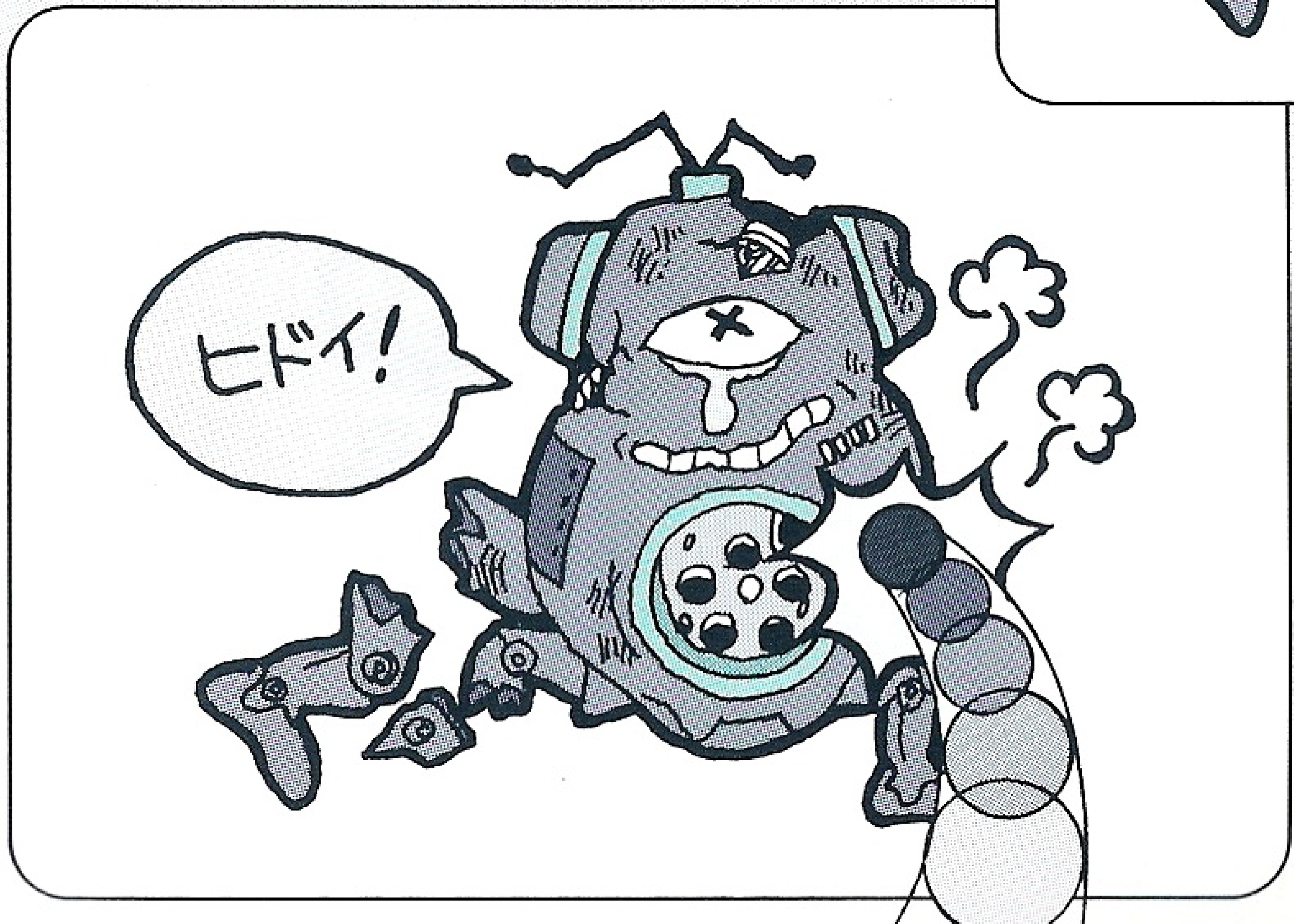
《仲間を集める、足の速い敵を倒すには》



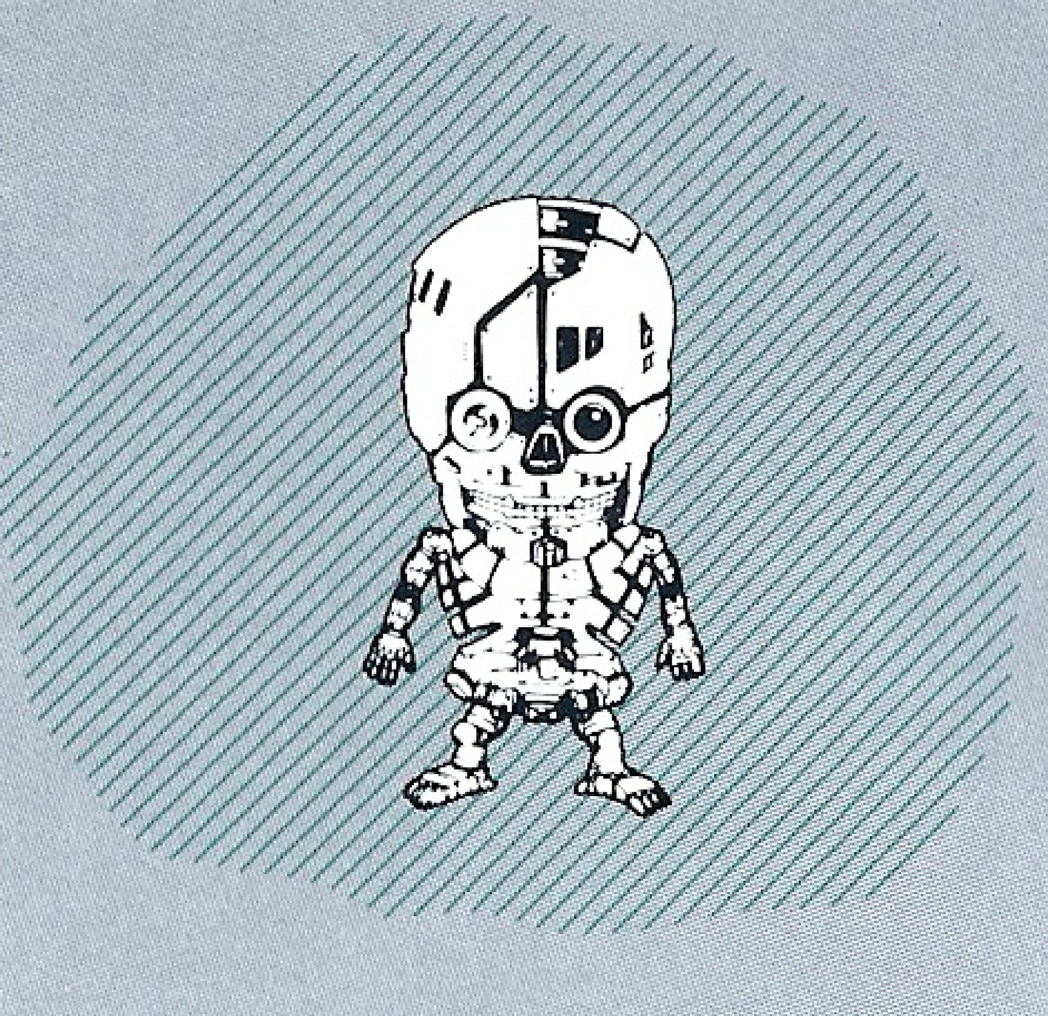
1. 敵の重要なポイントを狙ってもよけられてしまうので、まず、足を撃って動きを止めよう。

2. 足を壊せばこっちのもの。仲間を集める前にアンテナを壊す。





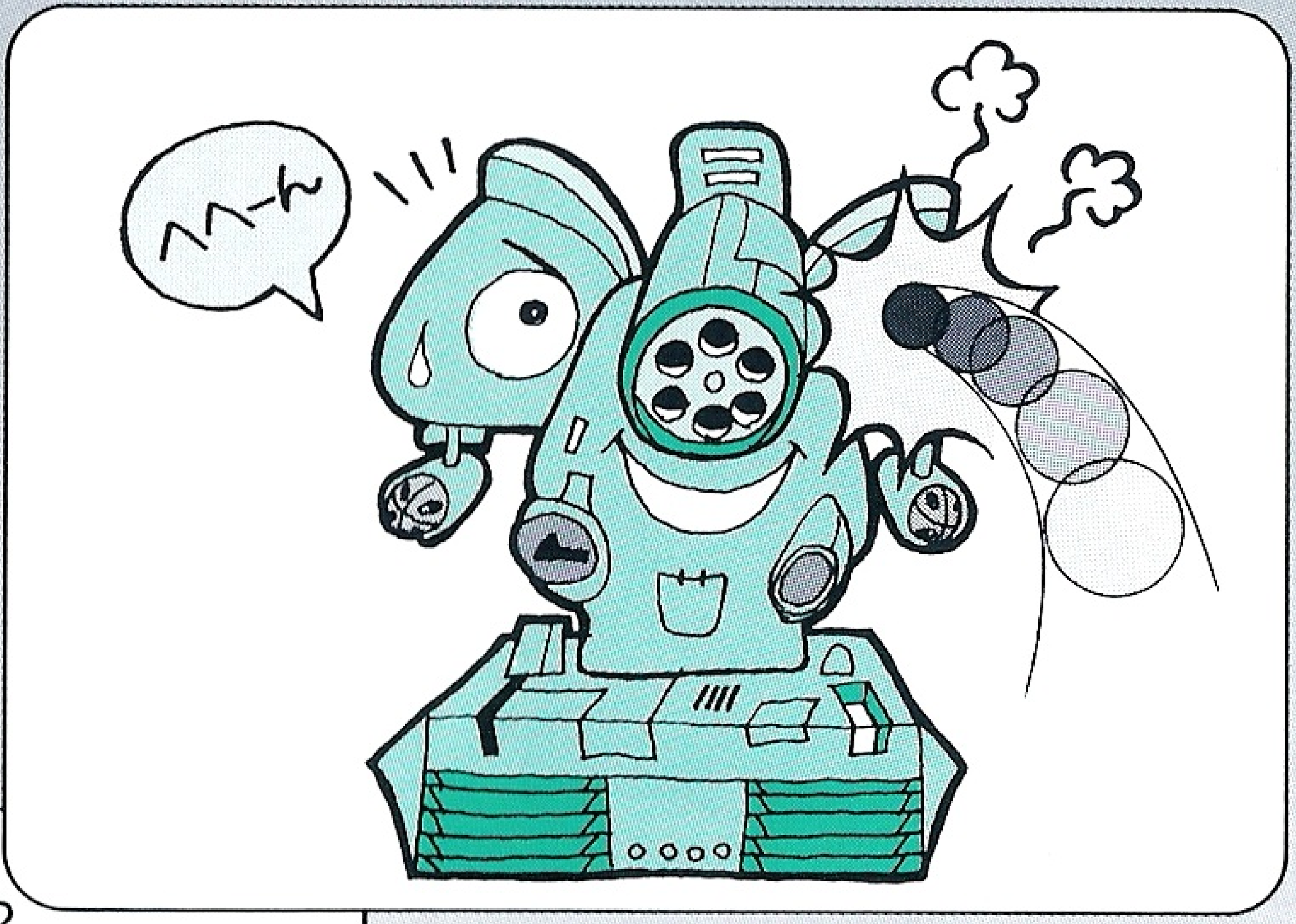
3. こうなったら、もうただのでくの坊だ。じっくり、本体を狙ってやっつけよう。

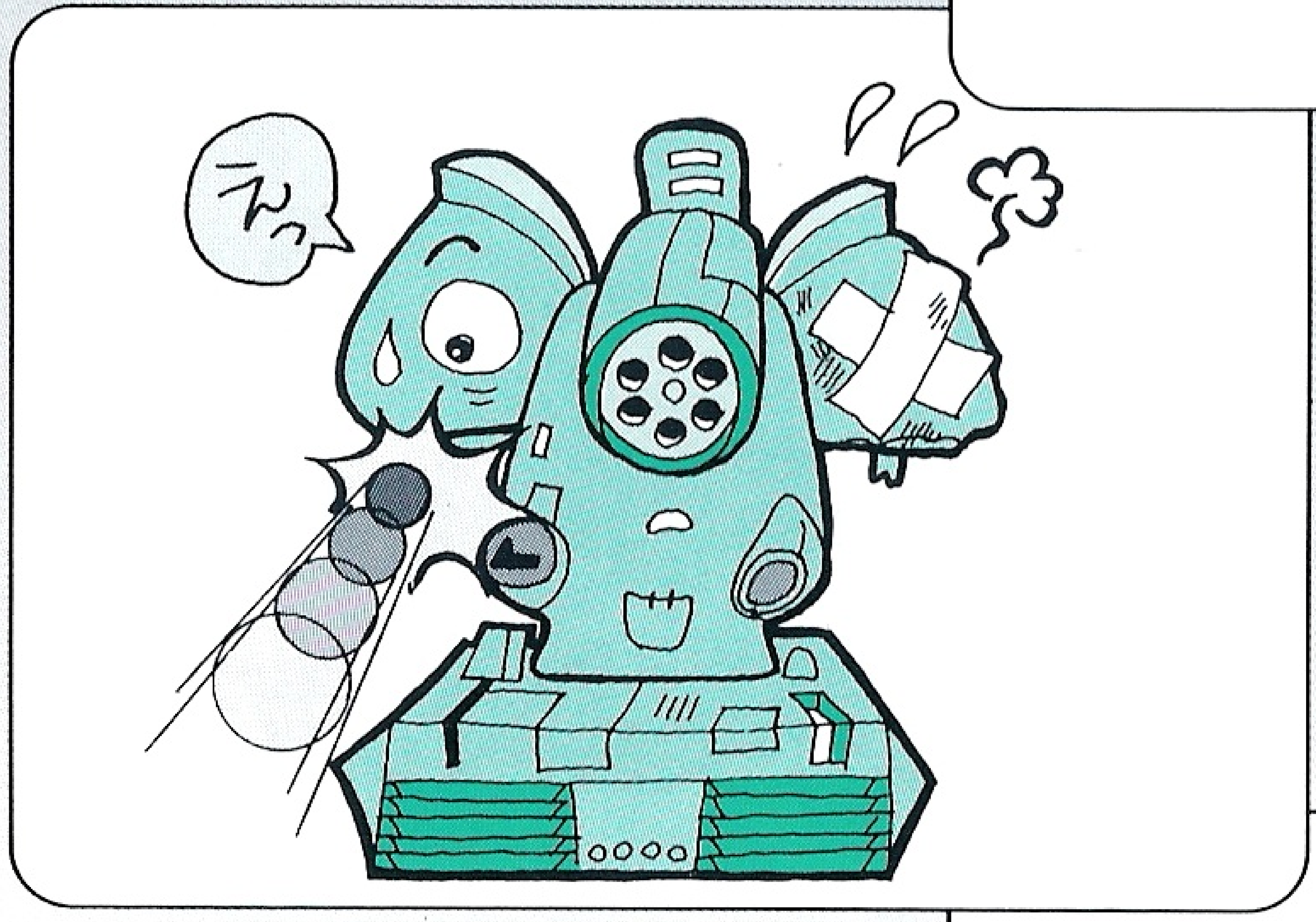


応用編Ⅱ

《攻撃力があり、狙いが正確な敵を倒すには》

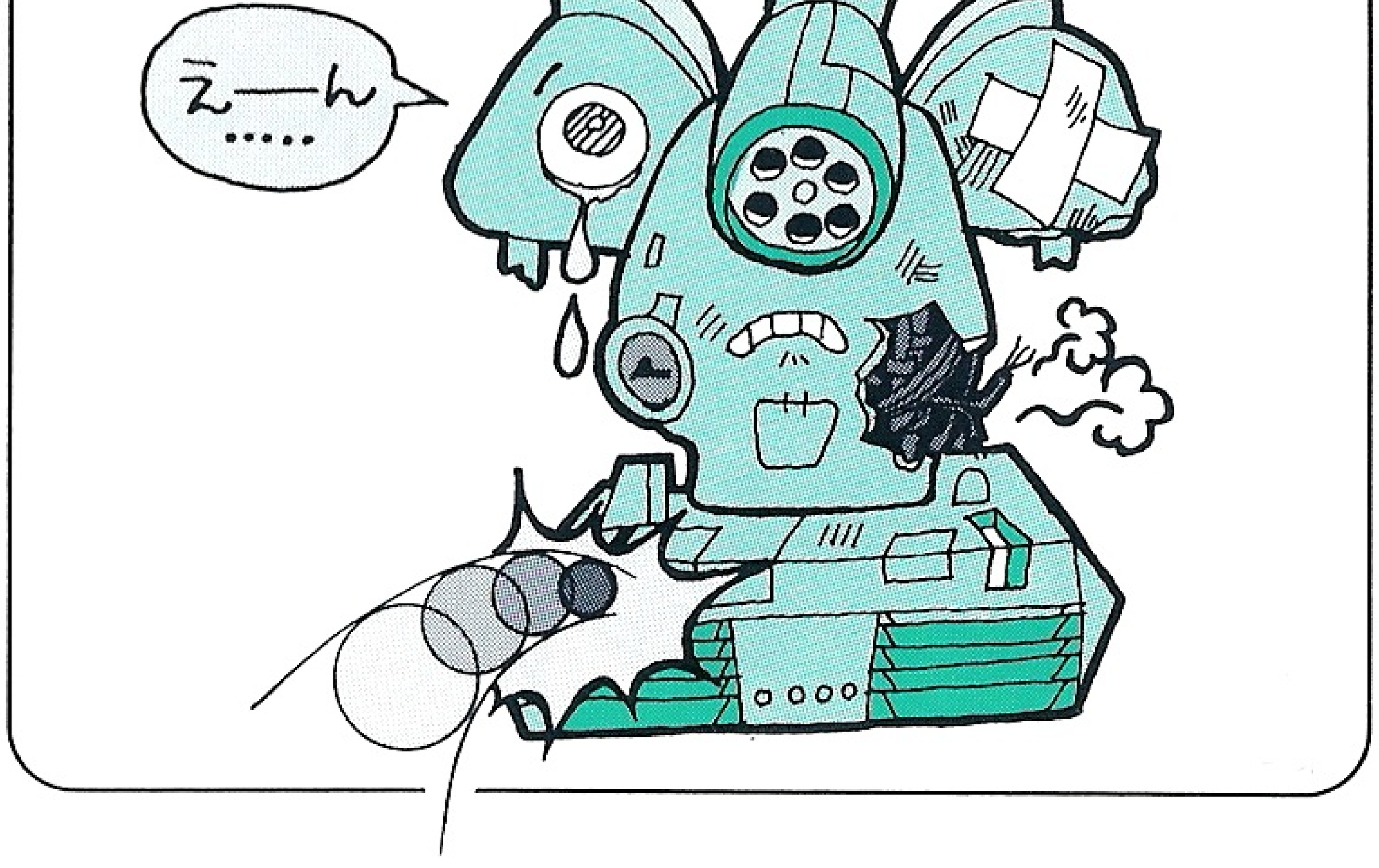
1. まず、やっかいなアイモジュールを狙い撃ち。これで、敵の攻撃は、当りにくくなる。





2. 念のため、敵の武器も攻撃しておけば完璧！もう敵は何もできない。

3. あとは、じっくりいたぶって破壊するのみ。

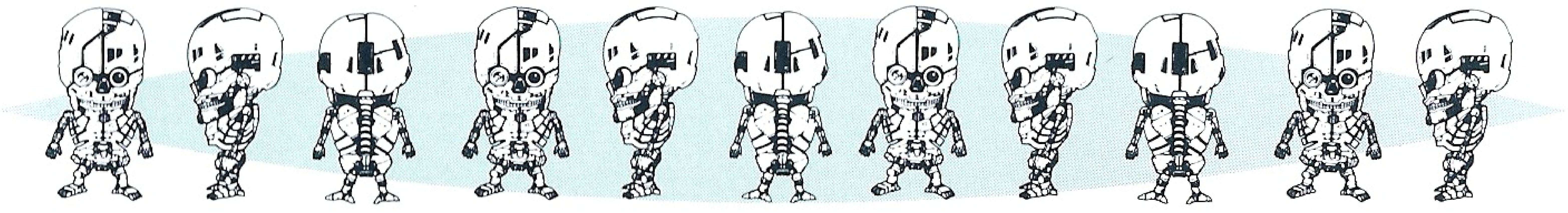


SCCについて

「SD-SNATCHER」の専用サウンド カートリッジに組み込まれているSCCは、MSX及びアーケード用に開発されたウェーブ音源LSIです。

①５つの出力ポートを持ち、MSX音源(PSG)と同時に使用することで全８音ポリフォニック出力が実現します。
②自由に波形を設定するための波形合成データRAMを内蔵し、ゲームに適した波形が自由に作成できる驚異のウェーブ音源LSIです。
③PSGやFM音源では得られない独特の音色再生が可能です。

注意：「SNATCHER」専用サウンド カートリッジ（RA004）は、本商品と併用できません。



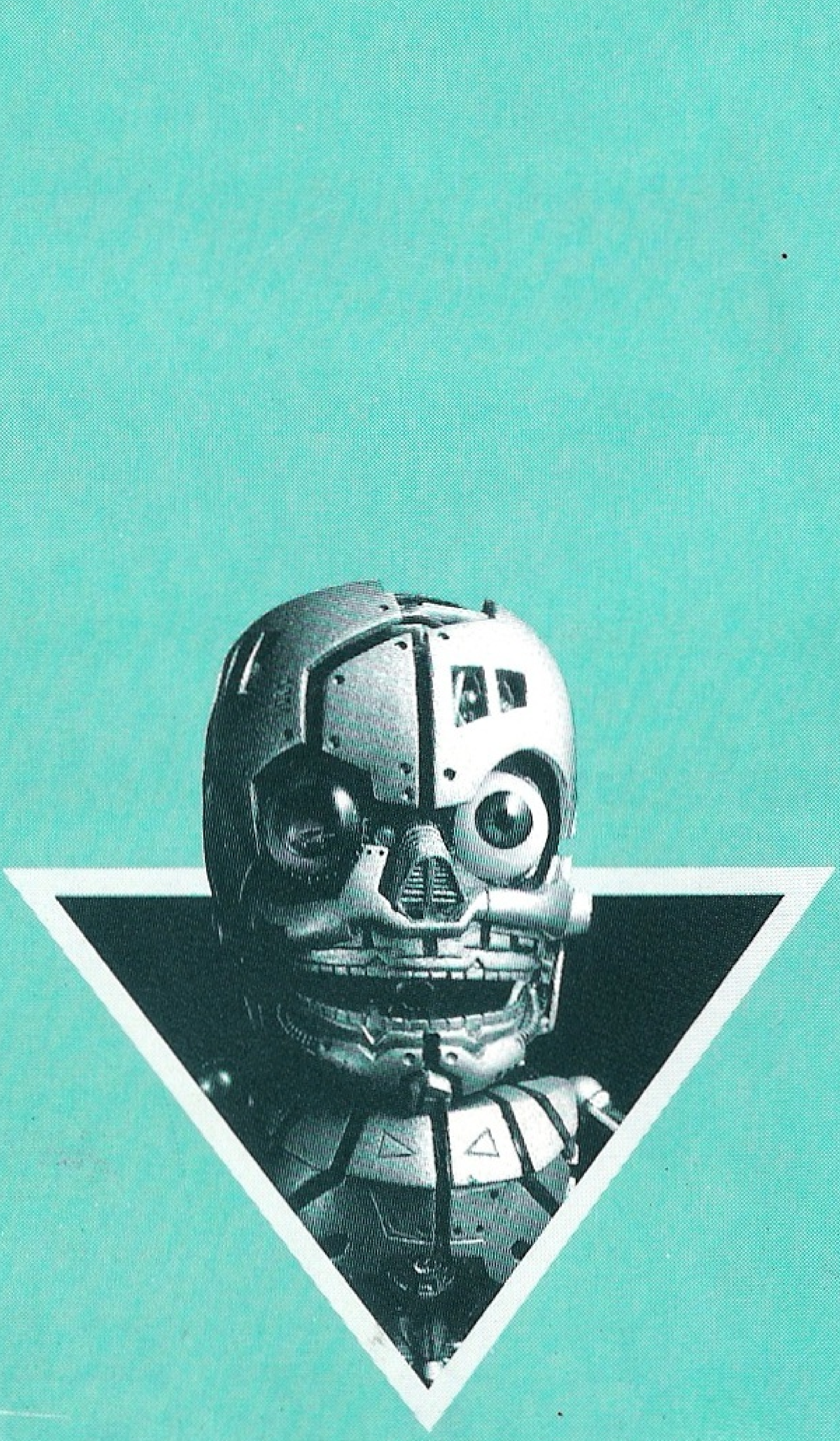
- 落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。
- この商品は、コナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく映像、音響、プログラム、印刷物等を複製することを禁じます。

- 商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、下記のコナミ㈱営業部「MSX係」までご連絡ください。

関東地区▶〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　TEL 03-264-5678
関西地区▶〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　TEL 06-334-0335

なお、商品を直接お送り頂く前に、必ず電話等でご連絡くださるようお願い致します。

●MSXは株式会社アスキーの登録商標です。



コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　TEL. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18　TEL. 06-334-0335(代)

コナミ・テレホンサービス

【北海道地区】札幌011(241)4900　【関西地区】大阪　06(334)0399
【東 北 地 区】青森0177(22)5731　【九州地区】福岡092(715)8200
　　　　　　秋田0188(24)7000　　　　　　　大牟田0944(55)4444
【関 東 地 区】東京　03(262)9110　　　　　　鹿児島0994(72)0606
【北 陸 地 区】新潟025(229)1141　　　　　　鹿屋0994(44)3977

No.950271